
CLUB
Nintendo®
ClayFighter 63⅓
TIPS DE:
TUROK
DINOSAUR HUNTER
STAR FOX 64
THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING
PREVIO DEL E3
CONOCE TITULOS COMO:
AERO FIGHTERS ASSAULT
DUAL HEROES
EXTREME G
ISSS64
MISCHIEF MAKERS
ROBOTRON 64
SUPER BOMBERMAN 64
y checa
el
Comic de
AXY y
SPOT
Año 6 No.7
Precio $12.00 M.N.
0 10722 85658 8 07


100% VITAMINA C
Kellogg's
CON 10 VITAMINAS Y MINERALES ESENCIALES
FROOT LOOPS
CEREAL DE MAIZ, TRIGO Y AVENA CON SABOR A FRUTAS
NUEVO SABOR LIMON
Todas las mañanas disfruta con Sam el Tucán los sabores naturales de frutas de FROOT LOOPS® de Kellogg's®, ahora también con el delicioso sabor limón.
SABORES NATURALES de FRUTAS
FROOT LOOPS® de Kellogg's® ahora con rico sabor limón

¡Dibuja, disFRUTA y gana con FROOT LOOPS de Kellogg's y Club Nintendo!

FROOT LOOPS de Kellogg's®, tu cereal de frutas favorito te invita a participar en su primer concurso de dibujo Nintendo. Mándanos lo más pronto posible tus dibujos y gana increíbles premios.

BASES DEL CONCURSO DIBUJANDO A SAM EL TUCAN

1 • ¿Cómo participar?

Este concurso consiste en dibujar sobre una hoja de papel a Sam el Tucán dentro de su mundo frutal, utilizando los sabores uva, naranja, cereza y el nuevo sabor limón.
Para poder participar en el concurso debes enviar tu dibujo, junto con el cupón que viene impreso en la revista y la tapa de cualquier caja de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
Envía todo a vuelta de correo a Editorial Televisa, Av. Vasco de Quiroga #2000 esq. Fernando Espinoza Gutiérrez, edificio E, Planta Baja, Col. Santa Fé, C.P. 01210, a la atención de la señorita Leticia Torres.
El jurado estará formado por un representante de Kellogg's®, otro de la revista Nintendo y un lector.

2.- ¿Cuándo empieza este concurso y hasta cuándo puedo mandar mis dibujos?

El concurso empieza el 1o. de julio y puedes enviar tus dibujos hasta el 30 de agosto de 1997.

3 • ¿Cuáles son los premios?

- 1o., 2o. y 3er. lugar:
  Un aparato Nintendo 64 y una fabulosa dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
- 4o.,5o. y 6o. lugar:
  2 juegos de Nintendo cada uno, más una dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
- 7o. al 10o. lugar :
  Un juego de Nintendo, más una dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.
- Del 11o. al 30o. lugar :
  Una deliciosa dotación de FROOT LOOPS de Kellogg's®.

Los ganadores serán informados telefónicamente , a más tardar el día 15 de septiembre de 1997.
Para recoger los premios se deberá presentar Acta de Nacimiento, hasta el 10 de octubre de 1997.

4.- ¿Cuántas veces puedes participar?

Puedes mandar todos los dibujos que quieras acompañados de su respectiva tapa de Froot Loops de Kellogg's® y el cupón de la revista; así tendrás más oportunidades de ganar.

NOTA:

• Club Nintendo y Kellogg's® se reservan el derecho de publicar la foto de los primeros 3 ganadores en su revista del mes de octubre, sin que para ello tengan que dar remuneración alguna a los ganadores.

• No podrán participar en este concurso ni familiares directos, ni empleados de Servicios Editoriales Televisa o Kellogg's® de México.

Para cualquier duda o información referente a este evento, comunicarse al Centro de Atención de Club Nintendo al 261 2602 de lunes a viernes de 9:00 a 13:00 hrs.

NOMBRE ______________________ EDAD ________

DIRECCION ______________________

CIUDAD ______________ ESTADO ______________

C.P. ________ TEL. ____________ FECHA ________

1.- ¿De qué están hechos los **FROOT LOOPS** de Kellogg's®?

____

2.- Menciona a 2 personajes que salgan en el anuncio de **FROOT LOOPS** de Kellogg's®

____

3.- ¿Cuál es la vitamina que nos recomienda SAM el Tucán?

____





01 → NO TE PIERDAS EL CUPON CON EL QUE PUEDES GANAR FABULOSOS PREMIOS

04 → DR. MARIO

09 → NUESTRA PORTADA *CLAY FIGHTERS 63 1/3*

TIPS DE:

14 → *STAR FOX 64*

26 → *TUROK -DINOSAUR HUNTER-*

48 → *THE LEGEND OF ZELDA -LINK'S AWAKENING-*

36 → RETOS MARIO'S PICROSS

37 → EXTRA

43 → PREVIO E3 -ATLANTA 97- CONOCE TITULOS COMO:
AERO FIGHTERS ASSAULT, DARK RIFT, DUAL HEROES, EXTREME G, ISSS64, LAMBORGHINI 64, MISCHIEF MAKERS, ROBOTRON 64, SUPER BOMBERMAN 64, TOP GEAR RALLY, BANJO-KAZOOIE, CONQUER'S QUEST Y GOLDEN EYE.

64 → PAGINA 64 *UN AÑO DE NINTENDO 64*

71 → LOS RETOS DE MARIO

82 → LOS GRANDES

88 → RESET

ADEMAS INCLUIMOS EL COMIC DE
AXY & SPOT

Como siempre te volvimos a esconder el rombo en la portada, para muestra un botón.

Star Fox 64

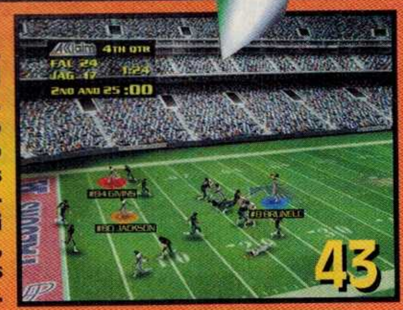
A partir de este número veremos algunas rutas, daremos algunos Tips y hasta unos trucos de este increíble juego de Nintendo 64, que al jugarlo te hará vibrar (literalmente).



14

Previo E3

Checa en esta edición un previo de lo que se presentó en el E3 de la ciudad de Atlanta. Aquí tendremos títulos como NFL Quarterback Club 98, Top Gear Rally, Aero Fighters Assault, Extreme G e International Superstar Soccer 64. Y si esto te parece sorprendente, espera a ver lo que tendremos para el siguiente mes.



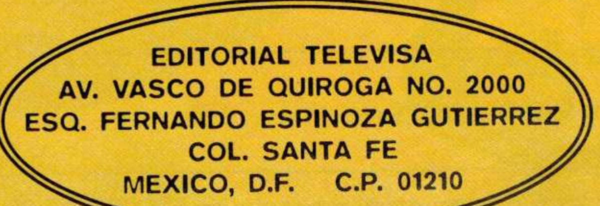
43

Clay Fighters 63 1/3

¿Clayfality? ¿Qué diablos es eso? Pues es una de las tantas cosas chistosas que se encuentran en este juego de peleas de Interplay para el N64. Conoce más de los personajes y opciones que tendrá este título que parodia a muchos de los juegos de pelea actuales.



9


EDITORIAL TELEVISA
AV. VASCO DE QUIROGA NO. 2000
ESQ. FERNANDO ESPINOZA GUTIERREZ
COL. SANTA FE
MEXICO, D.F. C.P. 01210

Editorial

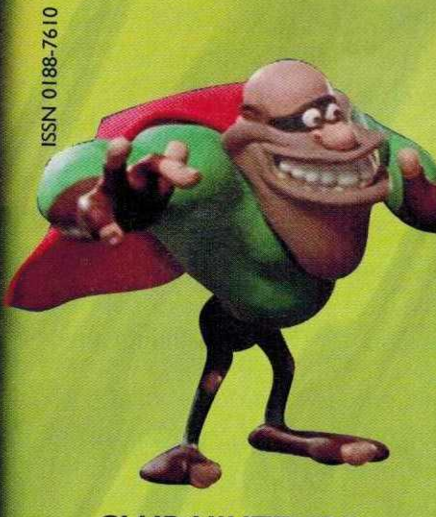
ARRANCO EL CYBER FANTA

A finales del pasado mes de junio, le dieron el banderazo de salida en la frontera norte de nuestro país al super trailer bautizado como el Cyber Fanta, un impresionante vehículo equipado con muchísimas máquinas de Nintendo 64 y Super Nintendo, donde los visitantes pueden conocer y experimentar por sí mismos la emoción de jugar los más nuevos y emocionantes títulos que Nintendo lanza al mercado.

Este camión pensado en conjunto con la gente de Gamela México, distribuidor oficial de Nintendo en México y los prendidísimos chavos de Fanta atentos siempre a lo que nos gusta a los chavos de hoy, viajará a lo largo y ancho de la República Mexicana, mostrando en cada ciudad a la que llegue los más recientes títulos. Particularmente nos da mucho gusto que Fanta haya entrado de lleno a este súper proyecto, pues en la revista siempre hemos pensado que es muy injusta la centralización que se vive en nuestro país y aunque hemos tratado de llevar las Presentaciones que se hacen en las discotecas del D.F. a otras ciudades, es demasiado costoso y tan sólo hemos logrado salir a Guadalajara y Monterrey. Ahora con el Cyber Fanta, tú podrás tener el control en tus manos.

Así que ponte muy atento, pues un día de estos, un padrísimo trailer negro con las letras naranjas "CYBER FANTA", puede pasar por enfrente de tu casa. ¡Ah!... y a juntar taparroscas.





ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año VI #7 Julio 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL Gustavo Rodríguez, José Sierra

PRODUCCION Network Advertising

EDITOR ADJUNTO: Adrián Carbajal

DISEÑO: Francisco Cuevas

ASISTENTES DE ARTE: Juan Carlos González, José Luis Suárez

CORRECCION DE ESTILO: Ma. Antonieta Ramírez

INVESTIGACION: Jesús Medina, Victor Arjona "Joe"

AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

COLABORADOR ESPECIAL: Rafael Delgado

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS José Antonio Aja Gómez, Tel. 261-26-02

EJECUTIVO DE VENTAS José del Cueto, Tel. 261-20-00, 261-26-02

DIRECCION DE PRODUCCION Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO



Amigos de Club Nintendo, la razón de este mail es para hacerles unas cuantas preguntas:

1-¿Cuáles juegos han salido para SNES relacionados con el basquetbol y cuál consideran el mejor de ellos?

2-¿Cuál es el mejor juego de fútbol soccer para el SNES después de KISSS de Luxe?

3-¿Existe posibilidad de que el Nintendo 64 vuelva a bajar de precio?

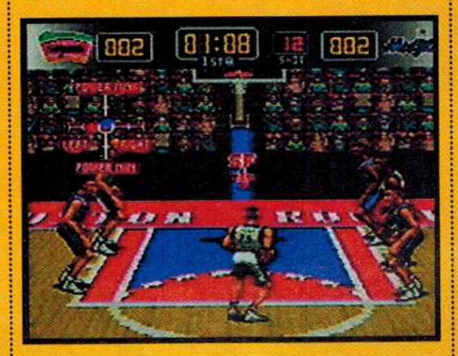
Carlos Gutiérrez Avilés

Alfonso Gutiérrez Ramírez

1.- Bien, chequen esta lista, los juegos de basquetbol que hay para el SNES son (y en orden alfabético): Bill Laimbeers´s Combat Basketball (Hudson, Nov. '91), Bulls Vs. Blazers and the NBA Playoffs (EA Sports, Dic. '92), Charles Barkley! Shut Up and Jam (Accolade, Nov. '94), College Slam (Acclaim, Feb. '96), Jammit! (GTE, Nov. '94), Looney Tunes B-Ball (Acclaim, Feb. '95), NBA Give´N Go (Konami, Nov. '95), NBA Hang Time (Midway, Marzo '97), NBA Jam (Acclaim, Marzo '94), NBA Jam Tournament Edition (Acclaim, Feb. '95), NBA Live 95 (EA Sports, Oct. '94), NBA Live 96 (EA Sports, Oct. '95), NBA Live 97 (EA Sports, Oct. '96), NBA Showdown (EA Sports, Oct. '93), NBA All Stars Challenge (LJN, Dic. '92), NCAA Basketball (Nintendo, Oct. '92), NCAA Final Four Basketball (Mindscape, Feb. '95), Rap Jam: Volume One (Mandingo, Enero '95), Tecmo Super NBA Basketball (Tecmo, Marzo '93), Super Slam Dunk (Virgin, Julio '93). Esto nos da un gran total de 20 juegos y sirve para complementar la pregunta que alguna vez nos hicieron acerca de cuántos juegos había con la licencia de la NBA. Particularmente nosotros preferimos los de la serie de NBA Jam o el NBA Give´N Go de Konami.

2.- Pues es bastante difícil decidir sobre otro juego de fútbol, pero en una rápida encuesta se mencionaron cualquiera de los FIFA Soccer de EA Sports, Super Soccer de Nintendo y Super Copa de ASC.

3.- Por el momento no se tiene planeada otra baja en el precio de este sistema, pero uno nunca sabe lo que nos depare el futuro.



Estimados cuates de Club Nintendo, les escribo este mensaje para hacerles unas preguntitas (no soy del FBI): ¿El procesador del Nintendo 64 es el mismo que el de una computadora SG? ¿Para cuándo salen Yoshi's Island 64 y Star Fox 64? ¿Alguna compañía tiene planeado sacar un juego sobre la película "El Día de la Independencia"?

Héctor Eduardo Reyes Vega
Colima, Colima

La respuesta del procesador es: Sí y No. Sí lo es porque es un procesador desarrollado por SGI, MIPS y Nintendo, basándose en uno existente de la serie de los 4000 de las computadoras SG. Y no lo es porque este procesador nunca se utilizó en una computadora SG, pues se desarrolló en exclusiva para el N64. Star Fox salió a principios de este mes y Yoshi´s Island 64 seguramente saldrá a finales de este año. Ya hemos mencionado que no hay ningún plan para lanzar un juego de ID4 para el N64, pero la respondemos de nuevo, pues es una pregunta bastante insistente.

Estimados amigos de Club Nintendo, les quiero preguntar 3 cosas:

1) ¿Cómo se logra el "Humillation" de Riptor en Killer Instinct?

2) ¿Qué significa el Agressor de MK Trilogy?

3) ¿Cuándo van a sacar otro especial?

JESUS ALBERTO FUENTES
Tampico, Tamaulipas

1) Ya sabes que tienes que ganar sin perder tu primer barra de energía y al estar tu rival en modo "Danger", ejecuta la siguien-



te secuencia: Abajo, Adelante, Adelante y Golpe Fuerte.
2) "Agressor" es el modo al que se llega en MKT cuando atacas repetidamente a un rival y éste pone defensa. Además de servir para que se vean unas sombras, también permite que le causes más daño a tu rival (¿qué no lees la revista?, ¡esto ya lo hemos explicado varias veces!).
3) ¿Otro?, estaría bien, pero deja recuperarnos del impacto de hacer 2 revistas en un solo mes y ya después lo pensaremos. De cualquier forma, aprovechamos para que lectores como tú nos manden sugerencias sobre qué tema les gustaría ver en los próximos especiales de la revista como lo hace José Alejandro Bazán de Tijuana, a quien le gustaría ver un especial de la historia de Nintendo, pues a final de cuentas tú eres quien la compra y merece ver lo que quiere ¿o no?

◆

Qué tal colegas (perdón, se me soltó). Espero que puedan resolver mis dudas:

a) Primero fue el NES, ahora será el SNES, ¿seguirá el GB en la lista de sistemas que van a desaparecer por parte de Nintendo? (el motivo: enfocar sus esfuerzos al N64).

b) ¿Cuántos juegos piensa ofrecer Nintendo para final de año?

Sahuayo, Michoacán

Tenemos que recordar algo importante, los sistemas de Nintendo han "desaparecido" (y usamos este término porque así es como lo dices) porque el mercado así lo ha querido y no Nintendo. Cuando apareció el SNES, muchos videojugadores preferían invertir su dinero en juegos de 16 Bit que en los de 8 y algo así está pasando ahora con el SNES y el N64. De cualquier forma hay que recordar que Gamela está conciente de que todavía quedan muchos videojugadores con SNES y por eso ha puesto muchos juegos clásicos en oferta. Después de este minicomercial y también de responderte algo que ni habías preguntado, te podemos decir que dudamos que el GB vaya a desaparecer, pues si te pones a pensar, es el único sistema en su género en el mercado y su demanda se mantiene estable. Como dato complementario te podemos decir que este sistema tiene ya 8 años 1 mes, de existencia en el mercado, teniendo una vida más longeva que la que tuvo el NES... y lo que le falta. Sobre lo de los juegos de Nintendo, estimamos que al final del año habrá más de 15 títulos para SNES, GB y N64, pero hasta regresar del E3 tendremos una respuesta más concreta.

◆

Tengo un par de inquietudes sobre el juego de King of Fighters 95 para GB: En el modo de Team Play, después de ganar 2 peleas, Vice le dice a Rugal "Mr. Rugal, the new team has won THREE matches" (Mr. Rugal el nuevo equipo ha ganado TRES encuentros) ¿Qué onda con eso? También ¿qué onda con el holograma que viene en la caja de este juego y que dice "New Release", investigué y significa esto: New-Nuevo (obvio). Release-escape, soltura, libertad.

Dante G. Treodan Cruz
México, D.F.

Lo primero que mencionas no es más que uno de esos típicos errores que hay en los videojuegos, manuales y hasta en revistas como esta (¿lo puedes creer?), nosotros te podemos decir que no nos habíamos fijado en ese detalle. Respecto a lo del holograma (que más bien es lo que se conoce como prisma porque no es un holograma), Nintendo está poniéndolo en los juegos que relanza y que son "nuevos" por así decirlo, pues hay que recordar que además de estos juegos clásicos, también está sacando constantemente juegos de relanzamiento como en el caso de The legend of Zelda -Link's Awakening-.



◆

Hola amigos de Club Nintendo, tengo algunas preguntas. ¿Es cierto que Nintendo autorizó un aparato de videojuegos llamado Family? Pasando a otra cosa ¿es cierto que Nintendo tiene una tienda de cambio de cartuchos oficial por aquí en Oaxaca? Eso es todo y espero que me hagan caso.

César Cruz Chávez
Hualuapan de León, Oaxaca

Esta es una larga historia, pero es interesante que te la contemos: Cuando Nintendo decidió lanzar en Japón el sistema que nosotros conocemos aquí en América como NES, le puso como nombre Family Computer, y es por eso que a las copias pira-



tas de ese sistema les llaman el "Family". Ahora, si eres lector desde hace tiempo de la revista, recordarás que hemos dicho que a ese sistema se le llama "Famicom" en Japón; y ambos nombres son correctos. Lo que pasa en este caso, es que los japoneses tienen la costumbre de abreviar y juntar los nombres de algunas cosas y por eso al FAMIly COMputer le pusieron Famicom. Sobre la otra pregunta, Nintendo está en contra de los cambios de cartuchos por razones que ya se han manejado en esta revista con anterioridad, por eso es imposible que exista una tienda oficial que haga cambios de cartuchos.

◆

Tengo unas cuantas dudas: ¿Sale Sheeva en UMK3 para el SNES? ¿Quién hizo los movimientos de este personaje?, ¿por qué al aparecer los nombres de los actores en MKT de N64 no aparece este personaje?

Zacarías de Anda

Cd. Victoria, Tamaulipas



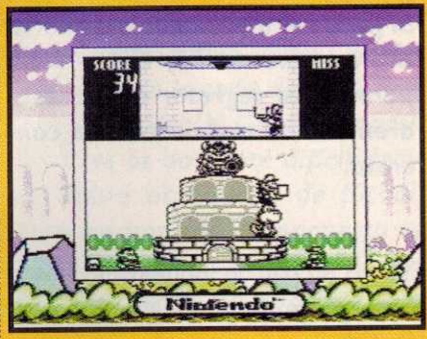
Se supone que el personaje Sheeva no está incluído en la versión de UMK3 para SNES, pero como para programar este juego se usó el código de MK3 y ahí sí aparecía, los programadores no lo "depuraron" del todo y de cierta forma puedes lograr unos errores si accesas al archivo en el que supone está este personaje (aparece basura en la pantalla). Por otro lado, para lograr la animación de este personaje, se tuvo que recurrir a un modelo flexible como con Goro, Kintaro y Motaro.

◆

¿Qué onda amigos de Club Nintendo?, ya les he escrito en varias ocasiones y nunca me responden, espero que esta vez lo hagan. Les quiero decir que yo no creo que un cartucho de Game Boy se pueda comparar con uno de Nintendo 64, pues ustedes los están comparando en la sección de Los Grandes.

Lizardo Antonio López
Mexicali, Baja California

Chávez Guzmán, Jesús "chito"
Cd. Juárez, Chihuahua



Otra pregunta que ya hemos contestado, pero que sigue siendo algo insistente. La lista de Los Grandes de Nintendo no se hace con base en la calidad que el sistema le pueda aportar al juego, sino a las ventas que tienen estos títulos. Por eso no se descarta en ningún momento que puedas ver juegos de GB o de SNES en los primeros lugares de popularidad.

◆

No saben cuál fue mi sorpresa al abrir la Club Nintendo año 6 # 4 y ver que no estaba el afamadísimo y riguroso póster mensual. Así que la finalidad de esta carta es el regaño y el jalón de orejas. Oiganme ¿qué se creen?, ¿qué les pasa?, ¿se sienten bien o qué?, ¿por qué nos quitan nuestros pósters? Y no vayan a salir con eso de que el material está muy caro, que quién sabe qué, porque desde que se inventaron los pretextos, se acabaron... los que no tienen la culpa.

Cesar Ramos Balderas
Tlaxcala, Tlaxcala

Bueno, la verdad es..., es que... bueno ya: Los quitamos porque sí ¿y qué? ¡No es cierto! En realidad el factor por el cual ya no hemos publicado pósters en los últimos números, es porque hay una mayor cantidad de contenido editorial. De cualquier forma, no vayas a creer que porque no hemos puesto pósters en las últimas ediciones de la revista, ya no los vamos a incluir a futuro. Muy pronto publicaremos más pósters, sobre todo cuando el arte valga la pena.

◆

¡Tomodachi! ¿O Genki desuka? Les escribo para hacerles unas preguntas sobre la serie de juegos de King of Fighters. ¿Tienen alguna relación Kyo Kusanagi, Iori Yagami y Terry Bogard? Esto se los pregunto porque los tres tienen símbolos en su espalda (estrella, sol y luna). ¿Ryo y Yuri son hermanos?

Temantla, México

¡Genki! Vaya, otra cosa en la que no nos habíamos fijado. Según una ardua investigación... como de media hora, pudimos averiguar que Iori y Kyo tienen esos símbolos en su espalda porque son algo así como "la marca de

UNICO CENTRO



Nintendo®

WORLD CLASS SERVICE

AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA

EL AUTENTICO Taller de LUIGI





- Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
- No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
- Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
- De provincia manda tu equipo con tus datos y nosotros nos comunicamos contigo.
- Reparamos sólo productos originales.

Ven y conoce nuestro domicilio:

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122-167

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

la familia", pues si recuerdas, en la historia de la serie KOF, se menciona que ambas familias alguna vez pelearon para erradicar el poder de Orochi. La estrella de Terry al parecer no tiene algún significado en particular, pero vamos a tratar de investigar más al respecto, pues es una coincidencia muy chistosa. Y sí, Ryo y Yuri son hermanos (y Robert quiere ser cuñado de Ryo, por si te preguntas qué onda con él).

◆

Hola, quisiera que me contestaran una pregunta que me tiene un poco mareado (sólo un poco). En su revista año 6 #3 Fernando Alcázar Mendoza les escribe preguntando cómo conseguir el juego Dragon Ball Z, aunque sea japonés y ustedes les responden que Luigi sólo vende cartuchos originales americanos y que no vende juegos que no estén hechos para este continente. Bueno, ¿y todo esto para qué? Lo que pasa es que un amigo tiene el juego de Dragon Ball Z japonés y en su revista año 5 #3 en la sección de nuestra portada, le dan una pequeña (¿pequeña?) revisada a este juego, sólo que la versión que ustedes revisaron estaba en inglés y no en japonés. ¿Qué fue lo que pasó? ¿No lo trajeron a México, o a Nintendo no se le dio la gana traerlo a América?

Jonathan Jesael Higareda Diaz
Guadalajara, Jalisco

Otro ejemplo de las preguntas insistentes que tenemos aquí en la redacción de la revista. Ya se había mencionado que este juego estaba planeado para ser lanzado en el continente americano por Bandai, lo que pasó en particular (después de otra concienzuda investigación), es que Bandai de América tenía planeado lanzarlo en EU después de que las caricaturas lograran cierta popularidad... cosa que no sucedió, pues no está permitido en ese país pasar series muy violentas y Dragon Ball fue totalmente mutilada, causó bastante malestar en los aficionados y por eso no tuvo buen rating, lo que por consiguiente trajo que Bandai decidiera cancelar este juego y traer otro con más futuro: Power Rangers ZEO (esto último es sarcasmo). Por cierto, como dato cultural te podemos decir que el que contesta esta carta, tuvo la oportunidad de ver el capítulo americano de la serie Dragon Ball en la que se enfrentan por primera vez Gokú y Yamcha y ahí fue censurado ¡hasta el piquete de ojos! Esto sólo para que te des una ligera idea.



◆

En la revista Año 6 # 2 página 9 hablaron sobre el Disk Drive y dicen que los discos ópticos cuentan con una capacidad de 64 Megabytes, pero que sólo se podrán usar 20 Megabytes para grabar. La pregunta es ¿Para grabar el juego (las compañías) o para grabar lo que nosotros queramos?

Ramón Alberto Arellano Ramírez
Tijuana, Baja California.

Las compañías van a grabar el juego en los 44 Megabytes que no van a poder ser re-grabables (en teoría). Se supone que en los otros 20 Megas, los jugadores van a poder grabar algunos datos referentes al juego. Lo primero que uno piensa, es que entonces tienes una especie de batería de 20 Megas, lo cual es un total desperdicio; así que seguramente hay planes muy especiales para esa cantidad de memoria, sobre todo ahora que es prácticamente oficial que el DD tendrá un puerto de Modem. Simplemente tienes que recordar que algo que caracteriza a Nintendo, es la constante innovación en el mundo de los videojuegos.

◆

Notas del editor

¡Ya tenemos de otra vez nuestra dirección de e-mail para que te pongas en contacto con nosotros! Sigue siendo la misma, pero si no te la sabes aquí va de nuevo:

clubnin@internet.com.mx

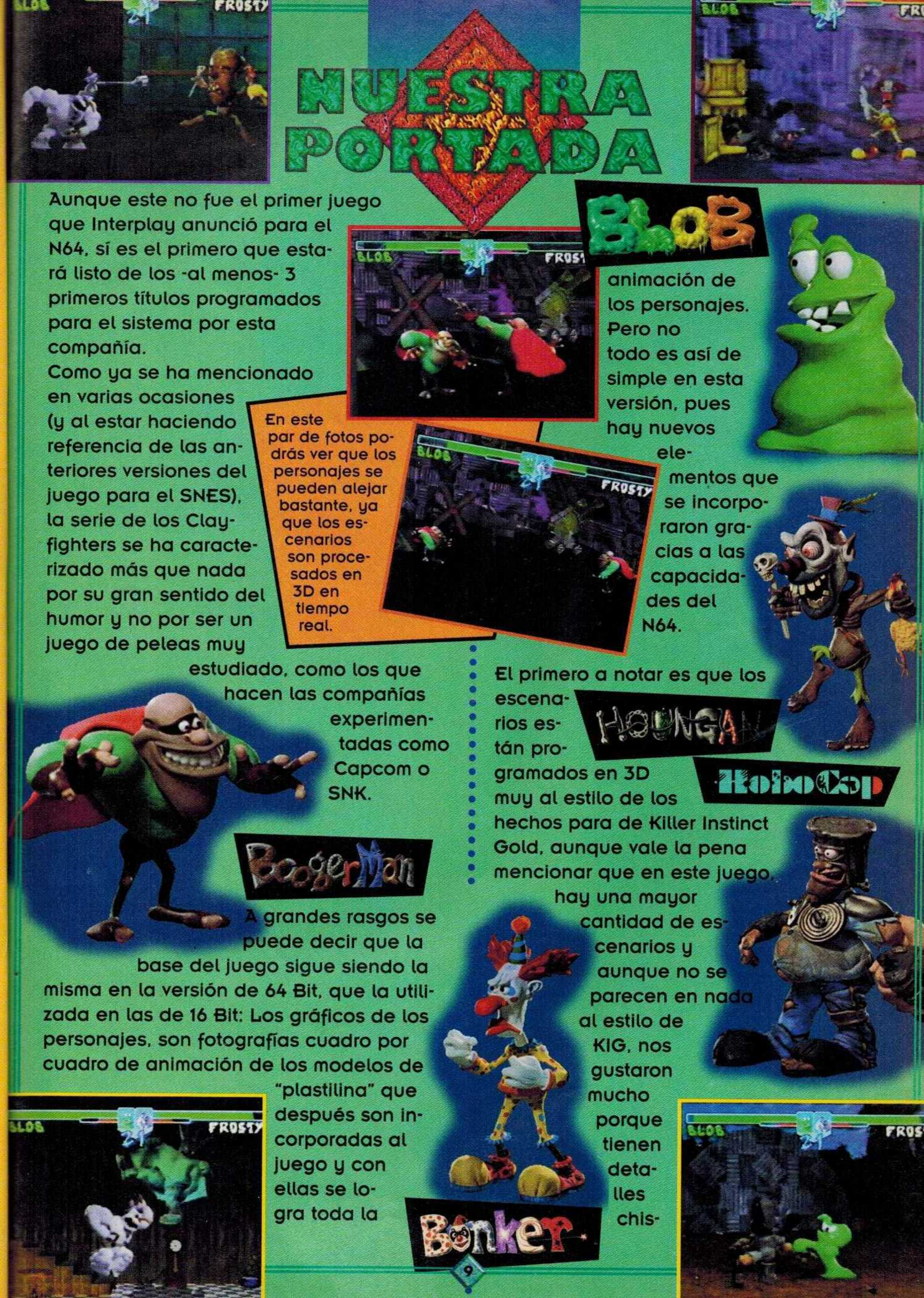
Esto nos permite una comunicación más rápida contigo. También aprovechamos para recordarte que debido a que siempre tenemos mucho trabajo (buen pretexto para llegar tarde a casa, por parte de los que aquí laboramos), nos es imposible contestar personalmente todos los mensajes, pero te aseguramos que todos los leemos y la correspondencia también.

PD ¿Ya viste que ahora sí se está formando la imagen del lomo de la revista mejor que antes?

No olvides seguir mandando tus sugerencias a nuestra dirección:

Revista Club Nintendo
Esperanza 957-interior 402
Col. Narvarte
CP 03020 México, D.F.

◆



NUESTRA PORTADA

Aunque este no fue el primer juego que Interplay anunció para el N64, sí es el primero que estará listo de los -al menos- 3 primeros títulos programados para el sistema por esta compañía.

Como ya se ha mencionado en varias ocasiones (y al estar haciendo referencia de las anteriores versiones del juego para el SNES), la serie de los Clayfighters se ha caracterizado más que nada por su gran sentido del humor y no por ser un juego de peleas muy estudiado, como los que hacen las compañías experimentadas como Capcom o SNK.

En este par de fotos podrás ver que los personajes se pueden alejar bastante, ya que los escenarios son procesados en 3D en tiempo real.

A grandes rasgos se puede decir que la base del juego sigue siendo la misma en la versión de 64 Bit, que la utilizada en las de 16 Bit: Los gráficos de los personajes, son fotografías cuadro por cuadro de animación de los modelos de "plastilina" que después son incorporadas al juego y con ellas se logra toda la animación de los personajes. Pero no todo es así de simple en esta versión, pues hay nuevos elementos que se incorporaron gracias a las capacidades del N64.

El primero a notar es que los escenarios están programados en 3D muy al estilo de los hechos para de Killer Instinct Gold, aunque vale la pena mencionar que en este juego hay una mayor cantidad de escenarios y aunque no se parecen en nada al estilo de KIG, nos gustaron mucho porque tienen detalles chis-



Sí, ya sabemos que los nombres están mal, pero son imágenes de un prototipo, así que... algo es algo ¿no?



tosos e interesantes (sobre todo, muchos detalles) y además son escenarios "cerrados" así como si se tratara de Rings y no solamente los elementos de fondo, que sólo se ven desde un punto de vista como en KIG.

LADY LIBERTY

Gracias a lo que comentábamos de los escenarios, los personajes tienen la posibilidad de caminar no solamente hacia adelante y atrás (como sucede en muchos juegos de pelea), sino que ahora se pueden mover con facilidad hacia los lados.

Taffy

Bad Mr. Frosty

Esto que acabamos de mencionar, hace que la lente de la "cámara" tenga que tomar la pelea desde diferentes puntos de vista y de esta manera puedas ver una escena de diferentes formas.

HIGH FIVE

Otro punto interesante acerca de los escenarios en este título, es que en la mayoría, todavía hay una especie de "sub-escenas", a las que llegas si golpeas a tu rival en

Icky Bod Clay





Checa esta secuencia, esto es lo que se llama un "Breakthrough". Cuando tú golpeas a un rival muy cerca de un punto específico en una escena, lo mandas a una pequeña escena donde continúa el combate.

UN EQUIPO ES MÍNIMO DE 2



NUESTRA PORTADA

un punto específico de la escena normal (eso te da aún más por descubrir en el juego, pues este modo da más de 30 escenas en total), a esta opción se le llama "Breakthrough".

Al comenzar el juego, tendrás la opción de escoger entre 12 personajes (que no es el número definitivo, tú sabes que siempre hay personajes secretos).

Muchos de ellos, ya han aparecido en las anteriores versiones (Bad, Mr. Frosty, The Blob, Taffy, Ickybod Clay, Bonker y T-Hoppy) y también tenemos varios personajes totalmente nuevos (Dr. Kiln, Hobo Cop, Lady Liberty, Houngan y Kung Pow), así como a un colado de otro juego de Interplay (Boogerman).

¿Te parecen diferentes escenarios? Pues resulta que es la misma escena, pero vista desde diferentes ángulos.

Una similitud que tendrá este juego con otros títulos de pelea como KIG, es que las peleas se desarrollan en un solo round y para derrotar completamente a tu rival, tienes que acabar con sus 2 líneas de energía. También tendrás una línea especial de poder, que al llenarla te permitirá ejecutar poderes especiales.

Interplay ha reportado que este título será totalmente compatible con el Rumble Pack. Lo que amplía la "librería" de juegos que pueden usarse con este aditamento.



TIPS de STARFOX 64

Star Fox es un título con buena dificultad, pero si tú buscas un extra, este juego lo tiene, sólo que para ello necesitas obtener las medallas en todos los mundos y esto se logra al llegar al final de cada planeta, sin que hayan eliminado a ninguno de tus compañeros y además haciendo cierto número de Hits, los cuales varían según la escena. Aquí te damos algunos tips para lograrlo con mayor facilidad, o sea que te vamos a decir cómo llegar más fácil a lo difícil.

CORNERIA FORMER ARMY BASE

150

En esta primera escena hay dos jefes, o sea que hay dos caminos a distintos finales, dependiendo de lo que hagas en el transcurso de la escena.

Aquí te damos algo que es básico en todo el juego, así que trata de aplicarlo siempre que puedas. Para lograr incrementar tus Hits, elimina a los enemigos con el disparo que acumula poder, éste lo logras manteniendo presionado el botón A por un instante y verás cómo acumulas poder, entonces la mira se tornará roja y amarilla, eso indica que en el momento que quieras, podrás soltar el botón para lanzar un disparo más poderoso...

... pero esto no es todo, ya que este disparo lo puedes hacer teledirigido y para realizarlo es necesario que mientras acumulas poder, dirijas la mira hacia el objetivo desea-do y la mantengas más o menos fija por un instante; si lo haces bien, aparece un cuadro rojo sobre él y así al soltar el botón, el disparo se dirige hacia el objetivo automáticamente. Si hay enemigos alrededor, también los eliminas de un disparo incrementando tus Hits, pero si giras y sacas de pantalla al objetivo, probablemente no le des, así que trata de que salga del rango de la pantalla, pero mientras tú te puedes enfocar en otro objetivo.

Antes de llegar a la segunda columna ancha, elimina a los enemigos que están sobre el río y rápido pégate a la izquierda, para pasar por dentro de un marco y así aparezcan más enemigos adelante, que los puedes eliminar en grupo.



Al principio del juego (poco antes de llegar al río elevado), tienes que pasar entre las dos columnas que están a la izquierda (como se muestra en las fotos) y así aparece una bomba extra un poco más adelante.

Poco después de tomar el anillo dorado que está en la base del río elevado, tienes que pasar por dentro de la siguiente base, para que detrás de la columna aparezcan más enemigos y así puedas incrementar tus Hits.

Justo antes del aro que marca la mitad de la escena, hay un arco por donde tienes que pasar para que aparezca una bomba un poco más adelante.

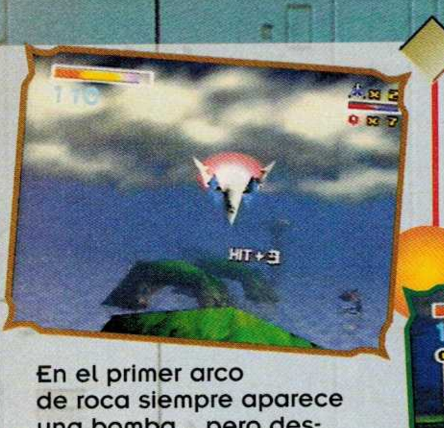
Después de pasar el aro, avanza un poco y verás una especie de marco que está sobre el río al centro de la pantalla; pasa por dentro de él y así aparece un escuadrón de enemigos extra, que fácilmente los puedes eliminar en grupo acumulando poder...

...y enseguida hay dos columnas pegadas semidestruídas, pasa entre ellas para que aparezca otro escuadrón extra de enemigos, que sin mayor problema eliminas acumulando poder.

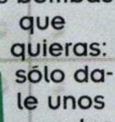
Poco después de pasar el aro aparece Falco, pero con el pequeño detalle que lo viene siguiendo un escuadrón enemigo y entonces ¿qué crees?...

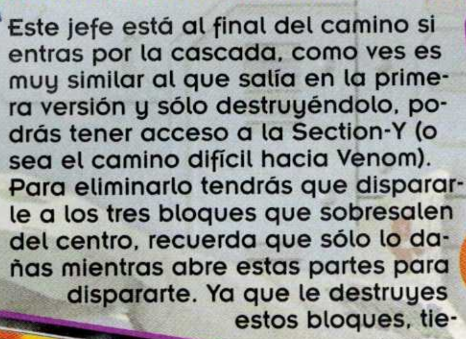
...pues elimina a los enemigos que lo siguen para salvarlo.

Esto es sólo la primera parte de lo que debes hacer, ya que más adelante tienes que pasar por dentro de cada uno de los arcos de roca, si logras hacer todo esto, podrás ir por una ruta alterna, donde Falco te indicará el camino hacia la cascada por donde entras para enfrentarte a un Jefe muy similar al que salía en el Star Fox de SNES.



Este es el jefe que normalmente encuentras si no entras por la cascada, es bastante fácil eliminarlo ya que puedes inmovilizarlo si le destruyes un pie, así él cae y está a tu merced; pero antes de que lo dejes tirado, puedes sacarle las bombas que quieras: sólo dale unos cuantos disparos en los pies y la bomba aparece entre ellos; pasa por debajo de él y tómala, repite la jugada hasta que tengas las bombas que quieras (no más de 9).





En el primer arco de roca siempre aparece una bomba... pero después de pasar por él, así que es necesario que des un giro de 360 grados para regresar y así poder tomarla. El giro lo logras al presionar abajo junto con el botón de C-Izquierda (o C-Abajo).



Este jefe está al final del camino si entras por la cascada, como ves es muy similar al que salía en la primera versión y sólo destruyéndolo, podrás tener acceso a la Section-Y (o sea el camino difícil hacia Venom). Para eliminarlo tendrás que dispararle a los tres bloques que sobresalen del centro, recuerda que sólo lo dañas mientras abre estas partes para dispararte. Ya que le destruyes estos bloques, tienes que dispararle lo más rápido que puedas al centro y esquivar sus ráfagas de tiros.





En esta primera escena te dimos varios tips, para que te des cuenta que el juego tiene un sinfín de pequeños detalles que influyen en tu avance. Por cuestión de espacio, en las siguientes escenas sólo te daremos lo más importante (así también tendrás las bases que te permitan descubrir por ti mismo esos detalles).

METEO ASTEROID FIELD

200

Al principio de la escena, es necesario que pases por dentro de los tres aros formados por asteroides de color gris y en el cuarto aro aparece (al centro) el ítem que te da el doble láser.





Pasando el primer túnel de roca, te encuentras con tres ítems en columna, ahí puedes ejecutar un giro de 360 grados, para así regresar a tomarlos.

Una vez que aparecen los tres ítems en línea, hay un aro formado por cuatro asteroides en la parte superior, pasa por dentro de él para que un poco más adelante (debajo de un asteroide gigante) encuentres el ítem que te da el doble láser.

Después del aro que marca la mitad de la escena, te vas encontrar con unos aros azules, necesitas pasar a través de ellos sin perder ni uno solo, toma en cuenta que cada vez que pasas uno, tu velocidad se incrementa y como están separados, necesitas calcular perfectamente tu trayectoria para no fallar.
Si lo logras entras a un warp...

...donde vas a poder hacer puntos fácilmente, así que tienes que destruir a cuanto objeto se te ponga enfrente, además hay una parte donde te salen enemigos formados siguiendo una secuencia, seguramente te acordarás de juegos como Gyruss o Galaga (ya sabes, nos entra la melancolía) y hay una parte donde te dan bombas al mayoreo, así que no seas codo y lanza algunas cuantas, recuerda que sólo puedes acumular 9 bombas.
Al pasar esta zona terminas automáticamente la escena sin necesidad de enfrentarte al Jefe.



También puedes lograr los 200 puntos sin necesidad de utilizar el warp; algo que te ayuda mucho es que en la parte final (poco antes del jefe), cruzas una zona de asteroides. Ahí utiliza bombas al centro de la pantalla para eliminar muchos de estos asteroides y así incrementar tus Hits. Pero cambiando de tema, la técnica para destruir al jefe de esta escena es la siguiente: Primero tienes que esperar a que gire una especie de disco que tiene al frente hasta que ponga al descubierto (poco a poco) cuatro triángulos amarillos que son sus puntos débiles y hay que destruirlos con láser, para que así elimines el disco que lo protege, aquí ten cuidado de no dispararle al disco que va girando, ya que se retroalimenta de tus disparos y después de cierto número, te lanza una serie de disparos que debes esquivar.



Después de eliminar el disco, queda al descubierto el centro al que tienes que atacar con láser, pero lo tienes que hacer mientras esquivas un rayo que te lanza el jefe, por lo cual debes dispararle pero en ángulo, de tal manera que nunca te pongas frente a él.



Por último, el Jefe se gira para mostrar dos pequeñas zonas amarillas, que son sus puntos débiles y las debes destruir a base de láser, pero además tienes que esquivar dos ondas de rayos que te lanza constantemente, no puedes tardarte mucho en eliminar estas zonas amarillas, ya que de lo contrario se regeneran.





SECTOR-Y COMBAT ZONE

150



Ahora cuando estés en el hueco de la nave, dispara acumulando poder y localizando enemigos para hacer Hits, pero no por eso dejes pasar a los demás enemigos.

Después de que se cae una nave y tú comienzas a subir, lo mejor es dispararle a los enemigos localizándolos y acumulando poder; además mientras está viajando tu poder teledirigido, dispárale con láser a los demás enemigos (no a los que ya localizaste con la mira), después cuando comiencen a salir dos escuadrones de enemigos de la nave, localiza a uno de ellos con la mira y en lugar de lanzarles el láser, dispara una bomba y esta irá directamente a los enemigos, mientras tú aprovecha para dispararle al otro escuadrón y así acumular más Hits.



Al pasar el aro que marca la mitad de la escena, prepárate porque salen dos robots, trata de eliminar al que permanece arriba, ya que la mejor ruta es por ahí.





Ya casi en el final de la escena por donde te llama ROB, hay tres escuadrones de enemigos. Aquí tienes que ser muy exacto para acumular más Hits, el objetivo es que acumules poder, localices al enemigo que está al frente y al centro del escuadrón, así al estar ya localizado dispares el poder y destruyas a todos de un jalón; recuerda disminuir tu velocidad, para que te dé tiempo de eliminar a todos y además tomar el premio que te da ROB.





ROB es el piloto de la nave "Great Fox". Lo chistoso del caso es que este robot en Japón, tiene el nombre de NUS064 que es algo así como el número de serie interno que Nintendo le ha dado al Nintendo 64. Aquí en América decidieron ponerse un poco más nostálgicos y ponerle el nombre del legendario ROB, que apareció para el NES en sus inicios. Si no lo recuerdas, este era un robot que se conectaba al NES y se supone que jugaba una serie de títulos especiales contigo.



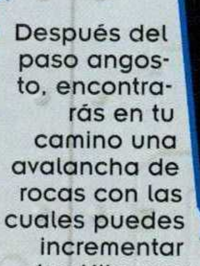
AQUAS

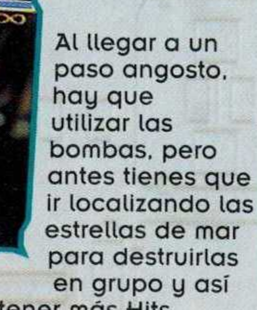


Es muy importante que le dispares a las ostras, para que así se abran y puedas obtener premios como el doble láser o un anillo de energía. Claro que no tienes que concentrarte mucho en ellas, ya que necesitas estar viendo a tu alrededor para eliminar a los enemigos que pasen cerca de ti.



Hay unos peces rojos que aguantan bastante, así que necesitas disminuir tu velocidad y además dispararles con láser y bombas (recuerda que aquí son ilimitadas) lo más rápido posible hasta eliminarlos.





Al llegar a un paso angosto, hay que utilizar las bombas, pero antes tienes que ir localizando las estrellas de mar para destruirlas en grupo y así obtener más Hits. Debes cuidarte de los triángulos de electricidad que te van estorbando.



Después del paso angosto, encontrarás en tu camino una avalancha de rocas con las cuales puedes incrementar tus Hits; para esto tienes que bajar tu velocidad y así te dé tiempo de eliminar el mayor número de rocas con bombas y láser.








...después dispárale con láser a las dos ligas que tiene la ostra y en cuanto se tornen rígidas, dispárales con bomba



Lo primero que debes hacer con este jefe, es eliminar los tres tubos que están en la parte superior de donde salen enemigos, necesitas dispararles bombas lo más rápido posible hasta que caigan destruidos y por cada uno obtienes 3 Hits más...



para destruirlas, al eliminarlas por fin queda el jefe casi al descubierto pero...

...por último necesitas dispararle con láser a la bola grande del centro (hasta que se contraiga) y así descubra el pequeño centro, al cual lo puedes dañar con bomba, después otra vez crece la bola del centro protegiendo al núcleo, así que repite la jugada hasta eliminarlo; por las esferas que te lanzan por los lados no te preocupes y si ves que se acerca alguna peligrosamente, sólo destrúyela con láser.

ZONETH

250



Al comenzar la escena te encuentras con dos rocas. Tienes que pasar entre ellas y aparece el ítem de doble láser detrás de ti, así



que necesitas ejecutar un giro de 360 grados (recuerda que se logra presionando Abajo más el C-Izquierda) para tomarlo.





Poco más adelante te encuentras con tres enemigos en forma de flores; tienes que eliminarlos localizándolos y disparando bombas;

Algo muy útil en esta escena es que cuando disparas acumulando poder al ras del mar, puedes



no los dejes escapar ya que te dan Hit+5 cada uno y esto es muy útil para completar los 250 que necesitas para sacar la medalla en este planeta.

sorprender a varios enemigos pequeños que saltan y así no perder tiempo y acumular Hits.

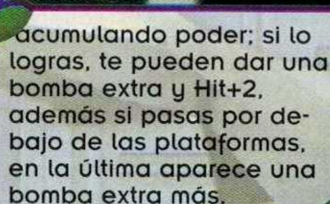




Recuerda que el objetivo principal de esta misión es destruir los reflectores y si logras destruirlos todos, podrás pasar a Section-Z por lo que debes estar muy pendiente de estos, ya que hay algunos que están un poco ocultos, por ejemplo detrás de una roca o los tapa una compuerta que necesitas abrir, para destruir el reflector que está detrás. La forma de saber si vas bien es ver el color de la luz, si es roja quiere decir que ya se te fue uno vivo.

Al llegar a las primeras plataformas disminuye tu velocidad y localiza con la mira primero a los reflectores y elimínalos, para después con calma localizar a unos enemigos en forma de araña que destruyes si les disparas







acumulando poder; si lo logras, te pueden dar una bomba extra y Hit+2, además si pasas por debajo de las plataformas, en la última aparece una bomba extra más.

Poco después de la mitad de la escena, aparece tu compañera felina, tienes que seguirla a través de las plataformas sin dejar de eliminar a los enemigos en grupo, acumulando poder y así un poco más adelante, entre dos columnas aparece el ítem que te da el doble láser.







Con este jefe lo primero es esquivar el ataque de la cadena y esperar un poco hasta que levante unos escapes que tiene a los lados, mientras puedes llenarte de bombas disparando a las esferas que él te lanza por los lados...



...ya que están los escapes apuntando hacia arriba, dispara al centro del jefe,





de tal manera que el impacto de la bomba dañe los dos escapes hasta destruirlos.







De nuevo llénate de bombas eliminando las esferas que están a los lados, para después destruir uno de los costados a base de bombazos, pero sin dejar de estar tomando las bombas que obtienes de las esferas. Ya que le destruyes uno de los lados al jefe, éste gira y pone al descubierto un brazo tipo grúa con el que saca del fondo la parte que destruiste, pero no tienes que permitir que esto suceda, debes dispararle bombas al brazo mecánico sin perder ni un segundo, así justo antes de que reincorpore la parte destruída, mandas al fondo el brazo mecánico con todo y todo (si el jefe logra levantar la parte caída, tendrás que eliminarla de nuevo y esto provoca que el jefe se oculte bajo el mar y te resta Hits al eliminarlo), después te puedes recargar nuevamente de bombas y destruir el otro costado del jefe sin dejar de seguir tomando las que te dan las esferas.

Ya por último tienes que demostrar tu habilidad para disparar con láser a la parte central del jefe, esquivando de nuevo su ataque con la cadena hasta eliminarlo definitivamente.

SECTOR-Z COMBAT ZONE

100



En esta escena necesitas proteger a la nave nodriza, de 6 misiles que van saliendo poco a poco, pero además tienes que estar lidiando contra todo un escuadrón de naves enemigas que están atacando a tus amigos.



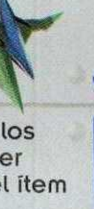
Un punto importante para alcanzar los 100 Hits que necesitas y obtener la medalla en esta escena, es que destruyas ciertos cubos que están entre los escombros y algunas veces bien ocultos dentro de las estructuras, por lo que debes dispararles con mucha exactitud para asegurar que le diste.

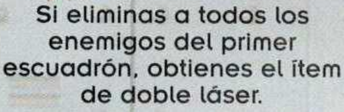


Obviamente eliminar los misiles es lo más importante, pero también debes asegurarte de que seas tú quien los elimine (y no tus compañeros) y de esta manera, puedas obtener los 10 Hits que te dan cada uno (es decir, que por misiles ya tienes 60 Hits si no dejas que tus cuates te los quiten). Además te recomendamos que en cuanto veas en el radar que ya vienen los misiles, rápido te dirijas hacia ellos para eliminarlos.Y recuerda que si necesitas energía puedes recargarte al entrar en la parte trasera de la nave.

Con el escuadrón de enemigos tienes que completar los 100 puntos restantes, así que te sugerimos que cuando un amigo te pida ayuda, trata de eliminar al enemigo que va detrás de él acumulando poder de disparo, ya que normalmente van dos enemigos atacando y puedes eliminar a los dos de un solo disparo y obtener un Hit más.





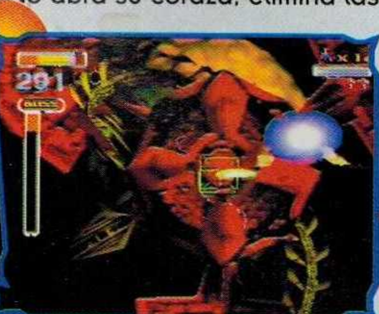


Si eliminas a todos los enemigos del primer escuadrón, obtienes el ítem de doble láser.

Con este jefe lo primero es dispararle a las luces que giran dentro de él; después elimina los brazos mecánicos, entonces él se aleja y te lanza misiles, elimínalos y hasta energía te pueden dar, repite la jugada y cuando abra su coraza y no tenga las luces, es que te va a disparar un súper rayo, así que aléjate lo más posible y en cuanto te lance el rayo, trata de esquivarlo rodeando la pantalla. Ahora sí, prepárate cuando abra su coraza, elimina las luces y con gran rapidez dispárale al centro hasta eliminarlo.









Aquí te enfrentas al escuadrón de los guapos, pero ahora sí son más hábiles, así que tienes que poner en práctica todo lo que pasaste para llegar aquí, por ejemplo, si quieres defender a uno de tus compañeros dispárale al enemigo pero de lejos y si éste trata de esquivarte dando un giro de 360 grados, tú frenas y lo tendrás de frente a tu merced, así que dispárale lo más rápido que puedas con láser.



Cuando te ataquen por detrás, ejecuta un giro de 360 grados y rápidamente localiza al oponente en el radar, para que veas hacia qué lado se fue y así lo sigas utilizando los botones Z o R para dar la vuelta más cerrada y pasar de víctima a cazador.



STARFOX 64

El tiempo es un factor muy importante, así que entre más rápido elimines a estos enemigos, más puntos obtienes de ellos.



Como verás no te damos la técnica para el jefe final, lo que pasa es que seguimos la política de tus compañeros, sólo te acompañamos hasta el final, pero el cierre con broche de oro es todo tuyo, por eso de los créditos tú sabes; sólo te decimos que hay un premio si sacas la medalla en todos los niveles y todavía hay más reto para ti, ya que si las sacas todas en el modo EXPERT, te dan una opción más en el modo de VS.


STARFOX
STARFOX 64
INCLUDES
RUMBLE PAK
CONTROLLER ACCESSORY
SIENTE LA VELOCIDAD
Y VIBRANTE EMOCIÓN
DEL COMBATE
RUMBLE PACK
DOOM
Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.



TIPS de TUROK

DINOSAUR HUNTER

NIVEL 5 Y 6

Ahora veamos los niveles 5 y 6 de este sangriento título.

1) Primero que nada, al Suroeste hay una cueva con un Back Pack y municiones. Déjate caer pegado a la pared de la derecha.

2) Si necesitas municiones, puedes entrar aquí y tomarlas eliminando antes a los guerreros que están aquí.
En la pared con (*) puedes entrar, ya que es falsa, pero dentro está muy obscuro. Adentro hay un lanzagranadas.

3) Elimina a los sujetos en esta parte, para que más adelante no te ocasionen problemas.

4) Elimina a los guerreros, toma las municiones y el Back Pack, activa el switch y llegarás a...

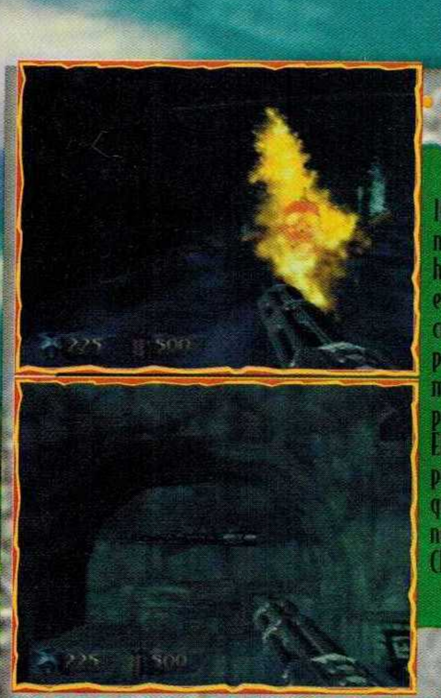
5) este sitio lleno de Leapers. En el fondo del pozo que está aquí, hay triángulos rojos. Toma los triángulos y las municiones de los lados.

6) Entra a este túnel y al final llegarás a un cuarto con un switch que...

7) activa un mecanismo. Aquí también hay energía y municiones para Mini-Gun.

8) En esta otra parte, te vas a encontrar con muchos guerreros, así que prepara tus armas.

9) Entra por este otro túnel y arrástrate en dirección al Norte, hasta llegar a una división. Aquí hacia el Oeste hay municiones, al Este no hay nada y al Norte hay más camino. Después de seguir avanzando, encontrarás otra división. Al Norte ya no hay más camino, al Oeste hay municiones y al Este hay más camino todavía. Continúa por este último y llega a la 3a. división donde al Sur hay energía y al Este municiones. Hacia el Norte continúa el camino que va hacia abajo y te conduce a una última división. Aquí toma el camino del Este para salir, ya que los otros caminos no tienen nada.



10) En esta nueva parte, hay un tipo de esos que se creen mucho porque tienen muchos poderes. Elimínalo y podrás tomar el quinto componente del Chronosceptor.

11) Regresa usando los 2 túneles y llega hasta aquí (casi al principio), para que actives el switch que abre una nueva parte del nivel.



12) Si activas este switch, abres el camino que te lleva a la entrada del 2o. túnel, el que te condujo a la pieza del Chronosceptor.

13) Elimina a este tipo, para que él abra un camino nuevo. Toma la energía de (14). Al Norte de donde estaba el recién eliminado, está la salida del nivel, pero no es muy recomendable que la tomes aún...

20) En frente de la entrada a este lugar, hay un camino que te conduce a la primera media meta (21)...

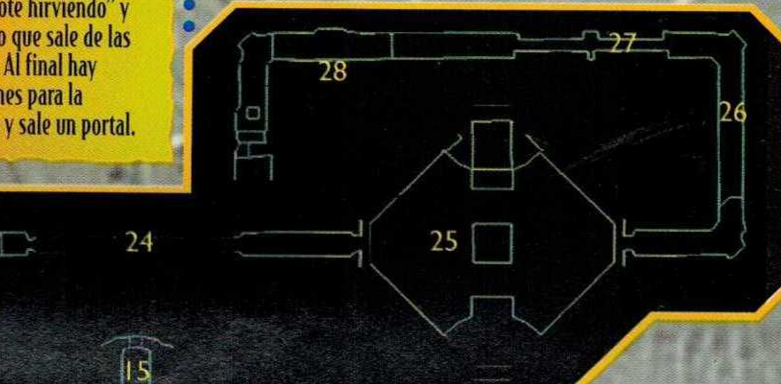


18) Sigue caminando por esta orilla hasta llegar a este cuarto. Atraviésalo cuidándote de no caer al "chapopote hirviendo" y del fuego que sale de las paredes. Al final hay municiones para la escopeta y sale un portal.

15) Sube por las escaleras, eliminando a los tipos que las custodian.

16) Déjate caer, elimina a los guerreros y busca bien por las orillas.

17) Sube por estas escaleras y camina por la orilla, tomando lo que encuentres.



19) Igual que en el paso anterior, atraviesa el cuarto con cuidado y toma los 3 triángulos rojos del final. También aquí sale un portal.





22) Atraviesa el cuarto hasta llegar aquí, ahora prepárate para seguir atravesando más puentes con cuchillas. También hay energía en el camino que va a la derecha y que no te conduce a la salida 23) Cotinúa por todo este largo camino, atraviesa el puente (24) y llega hasta este cuarto (25). Toma todo lo que hay en las orillas y elimina al guerrero que custodia la primera llave de este nivel.

21) y a un switch que activa una losa que sube y baja y que te ayuda a subir si te caes de los puentes que hay en esta parte. También te sirve para tomar la armadura que está a la derecha (así no tienes que dar tanta vuelta, además de que evitas unos arañazos, debido a las cuchillas que se balancean de un lado a otro).

26) Entra a este camino y síguelo con cuidado, ya que además de guerreros hay sierras (27).

28) La pared que da al Sur es falsa, atraviésala y toma las municiones.

29) Llega aquí, ya sea tomando el camino que abriste en (12) ó yendo por el túnel del paso (6) y elimina a este pelmazo.

31) Mientras avanzas por esta orilla para llegar a este cuarto, también puedes eliminar a los tipos que se encuentren del otro lado. Ahora, este pequeño cuarto tiene una pared por la que puedes escalar (la que da al Norte). Arriba te puedes grabar y desde aquí te debes arrojar al Warp, hacia una nueva parte del nivel.

30) Sube por estas escaleras y elimina a todos los tipos que encuentres, avanza por la orilla y toma la energía y las municiones.

32) Enfrente de ti, hay un switch que activa 2 de las 6 columnas, que debes hacer subir, para que puedas seguir caminando. Activa el switch de la izquierda del switch anterior y entra al pequeño cuarto donde hay otro. Este activa 2 losas que abren 2 caminos, al Norte y al Oeste. Toma el del Oeste y podrás activar otro switch. (34) Este te lleva a otro cuartito con un switch más, que abre 2 caminos. Uno te lleva de regreso a donde empezamos y el otro abre otro camino (ver paso 46).

35) Yendo al Norte, camina hasta el cruce. Toma el camino que va hacia el Oeste. Aquí encontrarás municiones y algo más. Después llegarás al cruce otra vez, por el camino Norte.

36) Si no te dió un infarto por el Turlin del paso anterior, toma el camino del Este y llegarás a otra división. Al Sur sólo hay triángulos.

37) Por el camino del Este, hay unas sierras y al final hay un switch que activa un muro secreto donde encuentras granadas.

38) Regresando al cruce, toma el camino del Norte y cuídate de los Leapers que hay.

39) Aquí, la pared de enfrente es falsa y detrás de ella hay Spirit Mode.



40) El camino del Oeste te lleva a unos triángulos, a más energía y a otro portal.

41) El camino del Este, te lleva a otra sorpresa. Donde sale la sorpresa, se abre otro camino que te lleva a 2 Turlins y a municiones (42).

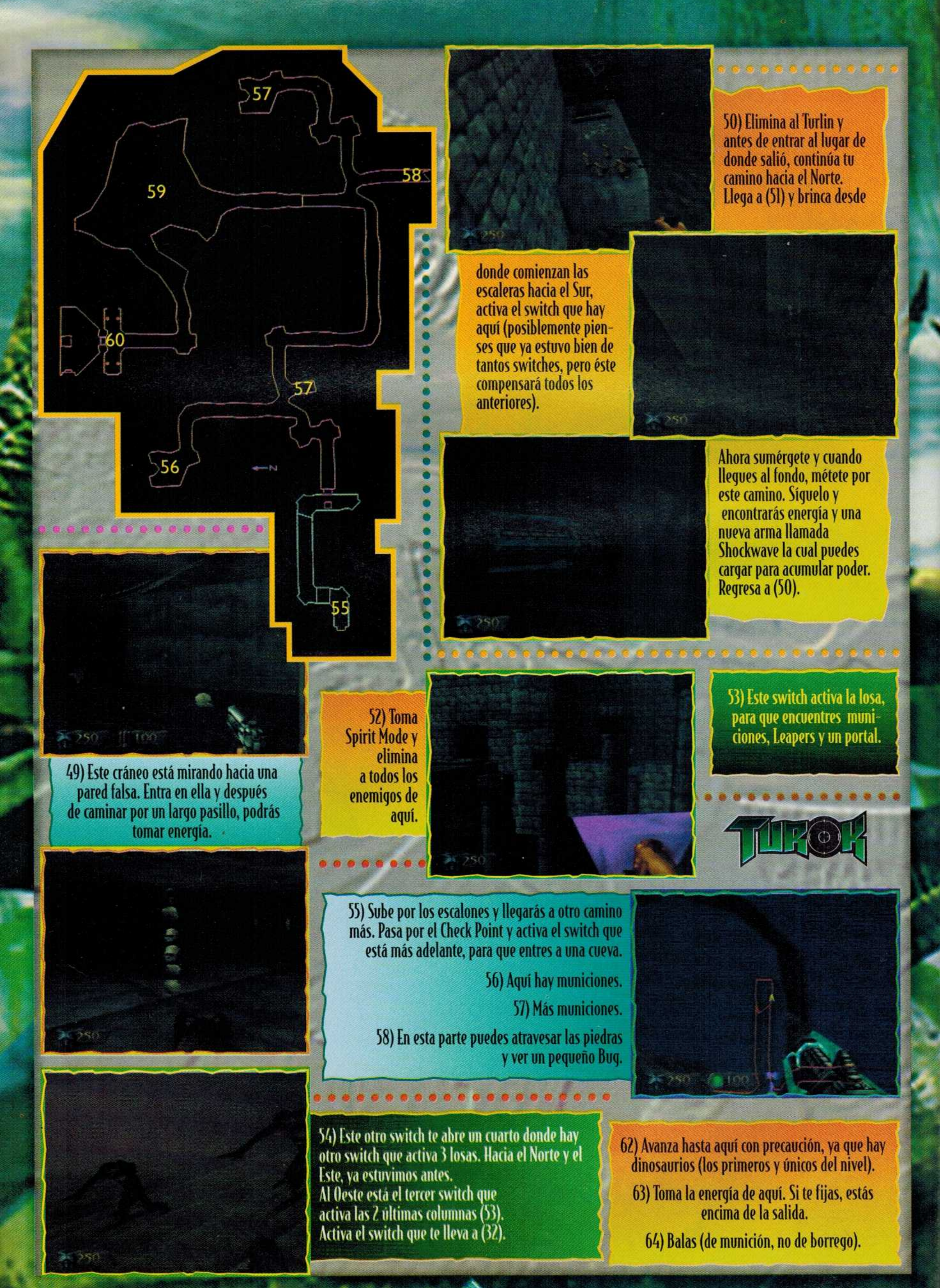
43) Aquí sale un portal.

44) Activa el switch.

45) Activa este 2o. switch y se abrirán 3 caminos:
El del Este te lleva a un Check Point, munciones para Mini-Gun, Leapers y a un camino que aún está cerrado.
El del Oeste te lleva a un switch que activa 2 columnas más y al inicio de esta parte.
El del Sur está cerrado.

46) Este es el 2o. camino que abrimos en el paso (33); avanza por él y cuídate del Turlin (47).

48) Activa los 4 switches que hay aquí y regresa rápido a (*), donde hay una entrada. Dentro de este sitio avanza rápidamente por las escaleras para que tomes los triángulos y pases por los pasadizos, antes de que se cierren. Al final hay municiones y energía, así como un cuadro azul para regresar a (*). Si se te cerrara algún pasaje antes de que pases por él, déjate caer a los lados y elimina a los Leapers; avanza hacia el Este y entra en el cuadro azul.



49) Este cráneo está mirando hacia una pared falsa. Entra en ella y después de caminar por un largo pasillo, podrás tomar energía.

50) Elimina al Turlin y antes de entrar al lugar de donde salió, continúa tu camino hacia el Norte. Llega a (51) y brinca desde donde comienzan las escaleras hacia el Sur, activa el switch que hay aquí (posiblemente pienses que ya estuvo bien de tantos switches, pero éste compensará todos los anteriores).

Ahora sumérgete y cuando llegues al fondo, métete por este camino. Síguelo y encontrarás energía y una nueva arma llamada Shockwave la cual puedes cargar para acumular poder. Regresa a (50).

52) Toma Spirit Mode y elimina a todos los enemigos de aquí.

53) Este switch activa la losa, para que encuentres municiones, Leapers y un portal.

55) Sube por los escalones y llegarás a otro camino más. Pasa por el Check Point y activa el switch que está más adelante, para que entres a una cueva.

56) Aquí hay municiones.

57) Más municiones.

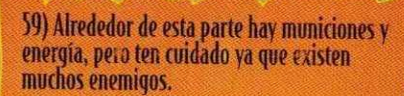
58) En esta parte puedes atravesar las piedras y ver un pequeño Bug.

54) Este otro switch te abre un cuarto donde hay otro switch que activa 3 losas. Hacia el Norte y el Este, ya estuvimos antes.
Al Oeste está el tercer switch que activa las 2 últimas columnas (53).
Activa el switch que te lleva a (32).

62) Avanza hasta aquí con precaución, ya que hay dinosaurios (los primeros y únicos del nivel).

63) Toma la energía de aquí. Si te fijas, estás encima de la salida.

64) Balas (de munición, no de borrego).


59) Alrededor de esta parte hay municiones y energía, pero ten cuidado ya que existen muchos enemigos.

60) Aquí a los lados, hay municiones y la salida de esta parte, además de que te puedes grabar.

61) Adelante hacia la izquierda hay una cueva, para que puedas realizar un...

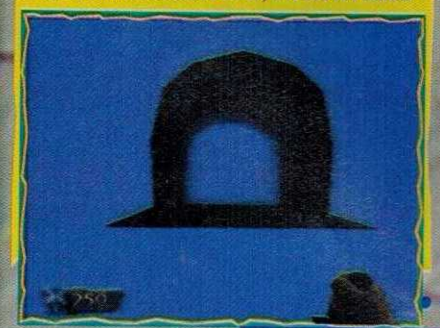


Entra en la cueva y camina hacia las rocas, tratando de





atravesarlas pegado del lado izquierdo de la cueva y brincando, entonces verás cómo poco a poco comienzas a salirte de ella. Puedes tratar de atravesar las rocas viendo hacia el frente, o caminando hacia atrás, o hacia los lados.





65) Una armadura. Te recomendamos guardarla para el final.



Juntito hay un vacío. Tírate a él tratando de caer en la orilla y obtendrás 100 de energía.



66) Energía y municiones.

67) Otro Bug. Si te pegas a la pared viendo hacia el Oeste, podrás observar lo que hay detrás de ella (nada).



68) Toma la llave que hay aquí arriba. Trepa por la pared que da al Oeste, para llegar arriba.

69) Brinca hacia el Sur y activa el switch, para que el agua baje de nivel y puedas tomar todo lo que hay en las orillas.





70) Debajo de la columna donde tomaste la llave, también hay energía.

71) Entra por el túnel y llegarás a la salida del nivel. Sólo nada hacia a bajo y al salir toma las municiones y grábate.

Ahora sigue una pequeña prueba: Mantis (es un jefe). Pero no te preocupes, ya que no te tendrás que enfrentar a otro jefe, hasta el final del nivel 8. Sin embargo, si quieres tener la 8a. pieza del Chronosceptor, tendrás que eliminar al jefe del último nivel, pero parece que nos estamos adelantando mucho.



Toma la tercera llave del nivel, después de eliminarlo.

Antes de continuar con el nivel 6, una buena recomendación es que te digamos un truco que se nos había pasado decir. Cuando encuentres un jabalí o un cerdo al comienzo de un nivel, sácale un poco de energía de tal manera que quede vivo. Salte del nivel por el portal y vuelve a entrar al nivel. Así el animal seguirá vivo y te seguirá dando energía. Repite esto varias veces hasta juntar 250 unidades de energía.
Sí, tienes razón, debimos haberlo dicho desde antes.



Utiliza la escopeta automática y dale varios tiros mientras caminas hacia atrás. Trata de hacerlo rápido para que se ponga verde y deje de perseguirte por un rato.
Aquí va a tirar las paredes para que tengas más espacio. Desafortunadamente, se va a poner más difícil. Alrededor del escenario salen municiones y energía, así que vas a tener que dar varias vueltas para llenarte.
Ahora utiliza Mini-Gun y mientras sigues caminando hacia atrás, dispárale. Después de un rato se pondrá morado y luego rojo. Con esto te das cuenta de que cada vez es más difícil atinarle. Si te mantienes caminando para atrás, disparando y tomando las municiones, va a ser difícil que te atine. Ponte listo y no te quitará ninguna vida.









1) Al comenzar, al Suroeste de la entrada hay una saliente. Déjate caer y toma las municiones.









2) Con mucho cuidado, llega hasta aquí y saldrá un portal. Si te toca el bonus con lava, toma los 13 triángulos rojos y deja la armadura que encuentras hasta arriba para el final.

3) Continúa tu camino hasta llegar a la media meta, pero ten cuidado, ya que un Turlin saldrá para causarte daño.

4) Después de la media meta tienes 2 opciones para continuar tu camino. Toma la opción que te lleva a estas "islas" para que tomes las munciones que están en la cueva señalada en el mapa con (5). Te recomendamos eliminar a los soldados que están en ellas antes de saltar.







6) Continúa tu camino de una orilla a otra. Al llegar a este punto conseguirás una armadura, aunque te sugerimos que la conserves.

7) Toma las municiones de aquí. Si te paras en la orilla (donde se forma un ángulo), puedes llegar a la cueva con (8), aunque aquí no hay nada.

9) En estos 2 lados, hay municiones.

10) Déjate caer al pozo y saldrás en (11) donde hay triángulos y energía, pero un Turlin la custodia, así que carga armas.

12) Entra a la cueva y al final de ésta, saldrá un portal.

13) Al salir del bonus, salta hasta aquí y toma los triángulos y la energía.

14) Continúa saltando de "isla" en "isla" (15) (16) y (17) y llega hasta el cuadro azul para cambiarte de zona. Puedes ahorrar un par de saltos brincando de (17) a (18) con mucho cuidado.

19) Pasa por el Check Point y elimina a los 2 soldados.



20) Salta hasta acá y elimina al Turlin. A los lados hay municiones.

21) Toma el Back Pack después de eliminar al soldado.

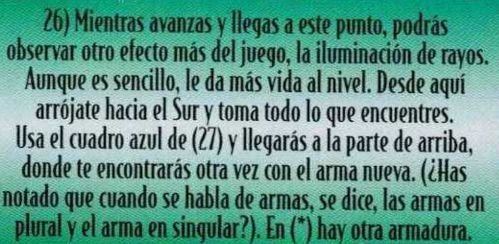
22) Por primera vez conocerás a un ser alienígena que por cierto, si le disparas en el Jet Pack que trae atrás, explotará después de un breve corto circuito. Toma los triángulos y la energía.



23) Sigue por este pasillo y toma la energía de aquí.

24) Continúa nadando hasta llegar al punto para salvar tu juego. Ahora nada hacia el punto indicado con (*) y continúa nadando por el cañón hasta que alcances esta zona más abierta, donde además de salir un portal y encontrar 8 triángulos, podrás obtener una nueva arma: Alien Weapon.

25) Regresa a este punto y nada para meterte por dentro del árbol. Así podrás subir con ayuda de una plataforma y llegar a la entrada de la villa.



26) Mientras avanzas y llegas a este punto, podrás observar otro efecto más del juego, la iluminación de rayos. Aunque es sencillo, le da más vida al nivel. Desde aquí arrójate hacia el Sur y toma todo lo que encuentres. Usa el cuadro azul de (27) y llegarás a la parte de arriba, donde te encontrarás otra vez con el arma nueva. (¿Has notado que cuando se habla de armas, se dice, las armas en plural y el arma en singular?). En (*) hay otra armadura.



28) Elimina a este sujeto y los troncos bajarán para que puedas continuar tu camino. Cada que llegues a una parte como esta (una plataforma con cercas en algunas orillas), revisa bien la parte de atrás de las cercas, ya que puede haber premios.

29) Antes de ir por el nuevo camino, toma el otro, el que va al Norte para que consigas energía dentro de la choza.

30) Aquí avanza un poco hacia adelante, e inmediatamente camina para atrás para evitar la trampa.

33) Al llegar a este punto, ten cuidado con la trampa. En la choza de (34) podrás tomar la primera llave del nivel.

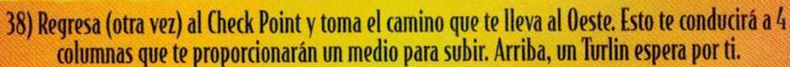
31) Revisa bien todas las chozas de esta parte.

32) Pasa el Check Point y toma el camino que va hacia el Este.

35) Vuelve al Check Point y toma el camino del Norte. Llegarás a un switch que te abre más camino. En esta parte se abren 2 caminos.

El del Norte te lleva a unas flechas y triángulos custodiados por un Turlin, que puedes eliminar avanzando un poco al frente del switch.

El segundo camino, que va al Oeste, te lleva a un portal (36) y a mucha energía (37). Revisa bien por los lados, aunque casi no hay municiones.



38) Regresa (otra vez) al Check Point y toma el camino que te lleva al Oeste. Esto te conducirá a 4 columnas que te proporcionarán un medio para subir. Arriba, un Turlin espera por ti.

39) Al eliminarlo, déjate caer por el agujero, atinándole a las salientes, para cargar municiones. Elimina al Turlin de abajo y llega al cruce (40).

41) Por el camino del sur, encontrarás energía. Al ir subiendo, podrás observar que el juego se alenta.

42) El camino del Norte es exactamente igual que el anterior, incluyendo el alentamiento del procesador.



43) Hacia el Oeste del cruce, hay más chozas. La más grande tiene un cuadro azul. Antes de entrar en ella, elimina al tipo de aquí dentro, pegándote en la pared con (*) para eliminarlo sin problemas. Ahora sálvate y entra en el cuadro azul.





46) Revisa bien todas estas chozas.

47) ¡Cuidado con estos 2 Turlins!

48) Elimina a los tipos de esta plataforma y brinca hacia ella para atravesarte más fácilmente.

49) Antes de activar el switch que te lleva a otra parte del nivel, elimina a todos los enemigos de aquí y llénate de energía o déjala lista para que te recargue, ya que lo que te espera al activar el switch no es nada agradable.

50) El Back Pack, las municiones y la energía que hay aquí, son vitales para el switch.

51) Toma Spirit Mode y activa el switch.

44) Aquí hay un guerrero cuidando energía.

45) Llega hasta esta parte. Mientras avanzas por la orilla, elimina a los tipos que están en las chozas para evitar el mayor daño posible.





53) Explora bien todas estas chozas, eliminando antes a los que asechan.

54) Aquí si te asomas hacia el Oeste, verás que hay un triángulo flotando. Hasta ahora no sabemos qué onda con él ni con el de (*), pero si tienes 9 vidas y 99 t triángulos y no has tomado más de estos, arrójate y verás algo curioso, si le atinas al triángulo.



52)Rápidamente elimina a los 3 Turlins, mientras el efecto del Spirit Mode no se acabe. Detrás de ellos hay una armadura.



58) Esta cueva te lleva a municiones, triángulos, un portal y a un misil, pero no tomes todavía éste último, ya que es necesario un lanzamisiles ¿no crees? (Ver paso 63). Desde aquí brinca hacia el Este y llegarás a la 2a. llave. Brinca por (*) para poder regresar.

55) Dentro de la cueva, te puedes salvar.

56) Elimina al Turlin y después toma el Back Pack.

57) Brinca hacia la izquierda del puente y cae en la orillita, para que luego puedas brincar a la entrada de esta cueva.



59) Regresa a la entrada de la cueva y brinca a las demás cuevas, para tomar los triángulos rojos y eliminar a los soldados.

60) Toma la energía de los lados.

61) Revisa bien las chozas. Si volteas para arriba, hay una choza donde se encuentra el lanzamisiles.



62) Esta cueva está infestada de Leapers. Elimínalos y entra al cuadro azul que te lleva a...

63) El lanzamisiles.

64) Entra al cuadro azul.



65) Ahora aparecerás en una cueva. A la izquierda de donde apareciste, hay un camino que te conduce a una armadura y a un portal. Después de que los hayas utilizado, regresa a donde apareciste y déjate caer hacia enfrente para que caigas en una saliente con 3 triángulos y puedas brincar de aquí hacia una plataforma que te conducirá a la última llave del nivel. De esta parte salen varios caminos que te conducen a chozas con premios. Revísalas bien y dirígete por el camino que te lleva a la choza grande, de aquí usa el puente que te lleva a la parte final del nivel. Antes de atravesar el portal, dirígete hacia el fondo y déjate caer en la saliente donde la 6a. parte del Chronosceptor está esperando por ti.



Retos Mario's Picross

Para el reto de este mes tenemos a un personaje que no pertenece a ningún videojuego, pero ya hablamos de "ellos" en alguna parte de la revista.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	5 2	2 2 1 1	7 1 1	3 1 1	2 1 1 1	7 1	7 1	2 1 1	3 1 1 1	7 1	3 1	5 1 1	3 1 2	2 1

2 2
9
11
3 2 3
1 1 2 1 1
1 1 3 2 1
1 1 2 1 1
1 6 1
1 1
1 1
1 1
1 1 2
2 6 1
1 1
3 3

Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

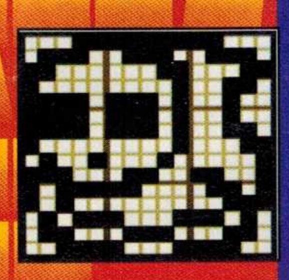
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Junio:

SHY GUY



Novedades

Nintendo ANUNCIA...

Recientemente, Nintendo de Japón hizo unos anuncios muy interesantes. El primero de ellos es una noticia que aunque se podría catalogar como "mala", realmente a nosotros no nos afectó mucho (será que ya nos lo estábamos imaginando... o peor aún: acostumbrando).
Esta terrible noticia a la que nos estamos refiriendo es que Nintendo de Japón decidió posponer la salida del aditamento "Disk Drive", el cual estaba programado para aparecer en Japón a finales de 1997. La nueva fecha que se acaba de anunciar para el Disk Drive es Marzo de 1998, en aquel país y aún sin fecha definitiva para nuestro continente.

Al igual que cuando se retrasó por segunda ocasión la salida del N64, hace ya más de un año. Las razones de por qué posponer el lanzamiento del Disk Drive, todavía no quedan muy claras que digamos, pero se manejan 2 versiones extraoficialmente: La primera es que Nintendo concedió un poco más de tiempo a los ingenieros a cargo del desarrollo del sistema, para poder afinar algunos detalles sobre la velocidad de transferencia de datos y sobre otra función de la que no se dijo mucho. Otra de las razones que se manejan, es que -al igual que el N64- las piezas con las que el Disk Drive será producido son muy especiales y no creen tener listo todo hasta antes de la nueva fecha.
Pero bueno, además de dar esta noticia, Nintendo también anunció cuáles son los juegos que ellos planean tener listos para acompañar la salida del sistema. ¿Quieres saber cuáles son?... pues chécate esta lista:

Ultra Donkey Kong (Donkey Kong Country 64)
Sim City 64
Super Mario RPG 64
Pocket Monster 64
Mario Paint 64

Además de estos títulos, hay que recordar que por parte de Nintendo hay otros 2 juegos programados para este sistema y que son: The Legend of Zelda 64 (versión DD) y Earthbound 64, pero estos juegos ya se tenía planeado que saldrían hasta unos meses después de la salida del sistema.



Ahora habrá que esperar unos meses más para ver este aditamento.

Eventos



MECYF '97

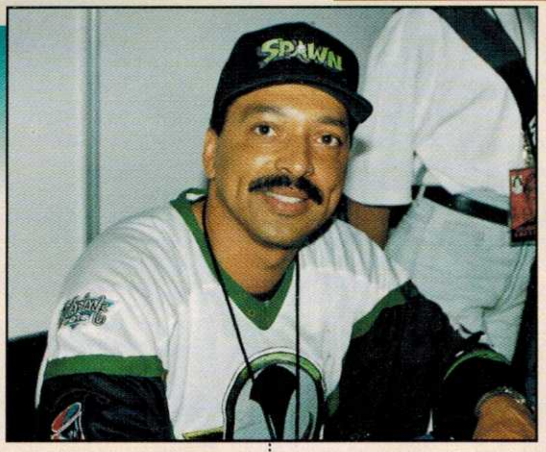
A finales del mes de Abril y a principios de Mayo tuvimos la oportunidad de asistir a la tercera edición de la MECYF (México, Ciencia Ficción y Fantasía) que se llevó a cabo en el World Trade Center de esta ciudad.

Nos impresionó la cantidad de público asistente: más de 70,000 personas durante los cinco días de exhibición; esta cantidad de visitantes quizá no te diga nada, pero si tomamos en cuenta que este número de personas es muchísimo mayor que las de otras convenciones a nivel mundial como la Comicon de San Diego y la de Barcelona, en España, quiere decir que la MECYF rompió récord de asistencia a nivel mundial. Durante esta convención, tuvimos la oportunidad de convivir con artistas de nivel nacional e internacional, asistir a las exhibiciones de juegos de rol, cine fantástico, conferencias, ilustración y modelismo, además con todos los seguidores de los videojuegos, los comics, la ficción y la fantasía (Hobbies que están íntimamente ligados entre si).

De entre los invitados especiales tuvimos la oportunidad de reencontrarnos con grandes personalidades a nivel mundial, como al director editorial de Batman, Dennis O'Neil, acompañado de su esposa Maryfran,



Al Simmons, la fuente inspiradora del Personaje de Spawn.



y a Bill Morrison, dibujante de los Simpson. Pero además conocimos a otros grandes profesionales del comic norteamericano como Dan Jurgens, dibujante y autor del mayor best-seller en el mundo de los comics (¿Adivinaste? ¡La muerte de Superman!) Jon Bogdanove, su esposa Judy y su carismático hijo y representante llamado Kal-El; a Dan Decarlo, maravilloso dibujante de Archie; Walter y Lousie Simonson, autores de muchas de las historias más importantes de los comics y fans de la Trilogía de la Guerra de las Galaxias; Juan Vlasco, dibujante mexicano y entintador del comic Spiderboy y Al Simmons, fuente inspiradora para la creación de Spawn, así como su autor Todd McFarlane.

Entre todas estas personalidades, tuvimos la oportunidad de platicar un poco con Todd McFarlane, quien además de mostrar durante la convención los trailers de su película y de su serie de dibujos animados sobre su personaje Spawn, nos comentó que se encuentra en pláticas para la programación de un video juego para Arcadias (con la colaboración de Capcom) y uno para formato casero (aquí entre nos para el Nintendo 64) basándose en la película y la serie de animación de este personaje, además de lanzar formalmente en México su serie de juguetes llamada McFarlene Toys.Checa la revista que nos dedicó para todos los seguidores de Club Nintendo.

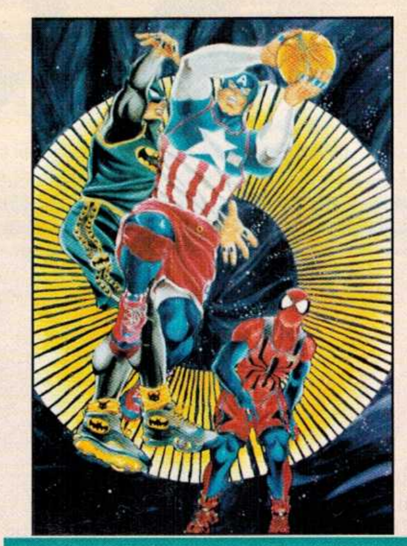
Por otra parte, en una conversación que sostuvimos con Walter Simonson y su esposa Louise, nos comentaron que son grandes admiradores de Star Wars. Le preguntamos a Walter si conocía el juego para el N64, Shadows of the Empire, a lo cual nos contestó que le parecía excelente y muy, muy emocionante, aunque no era muy hábil con el control.

Walter y Louise nos obsequiaron esta foto con el personaje preferido de los Simonson, (no, no ese que se parece a Jabba el Hutt, es nuestro cuate Rafael Delgado) Boba Fett.

De izquierda a derecha: Tusken Raider, Walter Simonson, Boba Fett, Rafael Delgado y Louise Simonson.



Por otro lado, tuvimos el gusto de ver el demo de animación de los personajes populares de nuestro amigo Oscar González Loyo: Karmatron y los Transformables, así como la excelente plática del chico amarillo, Bill Morrison, con los geniales intérpretes de las voces en español de los Simpson, Marina Huerta (Bart), Humberto Vélez (Homero), Laura Torres (Martin), el señor Smithers y el señor Burns (a quienes no tuvimos tiempo de preguntarles sus verdaderos nombres porque Smithers nos soltó a los perros ¡uf!)



Una muestra del arte de los aficionados a los comics:¿DC contra Marvel?



Uno de los disfraces mejor realizados, que junto con el de Fett causarón revuelo en la Convención.

En fin, si te contamos todo lo que hicimos probablemente no terminaríamos en este número, pero aquí te dejamos unas imágenes de lo que vimos durante la convención. Esperamos realmente que este tipo de eventos se sigan realizando para el gusto de todo el público a los que nos interesa todo lo relacionado a la ficción y la fantasía.



Humberto Vélez interpretando la voz de Homero Simpson en plena plática. Al fondo Bill Morrison Y Marina Huerta.

Jon Bogdanove, Judy Bogdanove y su hijo Kal-El.



La exposición de modelos ha sido la más grande que se ha realizado.

Dan De Carlo, famoso dibujante de Archie Comics.



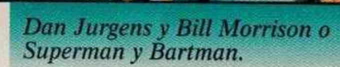
¿Una modelo? más bien es un modelo.



Dennis O'Neil y su esposa Maryfran celebrarón su cumpleaños con las tradicionales Mañanitas.



¿A ver, quién es el engendro?



Dan Jurgens y Bill Morrison o Superman y Bartman.

EVENTOS

EXTRA PELICULAS



Uno de los filmes más esperado por todos nosotros, es la ya rompedora de récords de taquilla de todos los tiempos. Indudablemente que nos referimos a la secuela del filme de 1993 Parque Jurásico: El mundo perdido (The Lost World), dirigida magistralmente por el genio de Steven Spielberg, basado en el libro del mismo autor de Jurasic Park Michael Crichton.

En este filme la Isla Nublar, donde se construyó el parque de diversiones, no es el objetivo principal de los ingenieros de InGen, la sociedad biotecnológica que formó el empresario John Hammond.



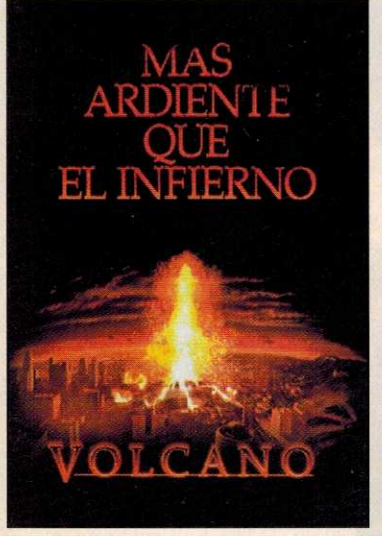
Ahora se han concentrado en saber qué es lo que ha pasado con la reserva biológica que se encontraba secretamente guardada en otra isla. Creen que después del caos ocurrido con el Parque Jurásico, ha llegado el momento de hacer realidad el sueño del viejo Hammond: Comercializar con las distintas especies de dinosauros que se han desarrollado en este





ecosistema secreto. Pero las cosas para el matemático experto en la teoría del caos, Ian Malcom, no son tan simples.





Volcano es sin duda una de las películas de desastre más espectaculares del año. Tommy Lee Jones es el protagonista de esta emocionante aventura, en donde el principal peligro al que debe enfrentarse es a un volcán nacido en el centro de los Angeles. Los efectos especiales de esta cinta, en verdad hacen poner los pelos de punta a cualquiera. Para cuando leas esto, este filme ya se habrá estrenado en nuestro país, si no la has visto para entonces, no te esperes al video, porque sólo lo podrás disfrutar en la pantalla grande.



Si hablamos de estrenos, seguramente estarás de acuerdo con nosotros que este es un mes muy especial, ya que a partir del día 18, podremos ver uno de los filmes más esperados de este verano, sobre una de las leyendas del mundo de los comics.

Por supuesto, nos referimos a Batman, en su aparición número cuatro en la serie de estos filmes titulado Batman y Robin (Batman and Robin). Este filme, dirigido por Joel Schumacher (The Lost Boys, Batman Forever) y escrito por Akiva Goldsman, narra las aventuras del Dúo Dinámico enfrentándose a dos nuevos criminales, Mr. Freeze y Poison Ivy, quienes acosan la tranquilidad de los ciudadanos de Ciudad Gótica.



Pero eso no es todo, una nueva figura justiciera, autodenominada Batgirl hace su aparición para ayudar al hombre murciélago y a su compañero contra los malosos, aunque del lado de los villanos, un nuevo aliado rompecinturitas, llegará para complicarles más las cosas a nuestros héroes.



Este filme tiene como protagonistas a grandes estrellas del mundo cinematográfico de Estados Unidos, ya que en el papel de Mr. Freeze está nada más ni menos que Arnold Schwarzenegger (Conan, Terminator y





Terminator II...¡no nos digas que nunca has oído hablar de este señor!), Poison Ivy es Uma Thurman (Las aventuras del Barón Munchausen, Pulp Fiction), como Batman, George Clooney (Del crepúsculo al amanecer) se pone por primera vez el manto del murciélago, aunque Chris O'donnell (Perfume de mujer, Los tres Mosqueteros) repite el papel de Robin, Alicia Silverstone (The Crush) es Batgirl.

JURASSIC PARK II



Otras personalidades que repiten a lo largo de la serie de películas de Batman es Michael Gough como Alfred y Pat Hingle como el comisionado Gordon.

Esperamos que el trabajo de Schumacher sea de lo mejor en este filme, pues cuando vimos Batman Forever (hace dos años) consideramos que era la mejor película de Batman realizada hasta ese entonces.

¡Ah! y cuando vayas a verla, checa alguna de las bromas ocultas entre los diálogos de la película haciendo alusión al universo de DC Comics.





TAMAGOTCHI

Para aquellos que se preguntaban en qué ocupan ahora su tiempo libre los japoneses (a estas alturas también los norteamericanos e incluso algunos de nosotros), te diremos que existe ya un nuevo hobby que se está expandiendo a lo largo y ancho del mundo de los videojugadores (y de paso también de los no videojugadores) y que puede denominarse como "la cría de mascotas", pero no mascotas comunes como perros o gatos que es lo más visto. Y ahí es donde una vez más la gente de Bandai nos sorprende con este nuevo concepto que son las MASCOTAS VIRTUALES o dicho por su nombre: "LOS TAMAGOTCHI". ¿Que con qué se come?, se preguntan nuestros lectores más familiarizados con los platillos japoneses; pues no, no es el nombre de uno de ellos, sino de estos "huevitos" de tamaño llavero que están causando sensación por donde quiera que aparecen.

Así pues, concluímos nuestro reporte de los Tamagotchi, esperamos que te haya gustado y... no, no es cierto, a continuación te vamos a dar una breve, pero algo concienzuda explicación de estas mascotas que pueden incluso, aumentar tu sentido de responsabilidad para con un "ser" virtual.

Una de las primeras cosas que percibimos fue Lo sencillo del concepto (y pensamos... ¿cómo no se les ocurrió antes? ó ¿cómo no se me ocurrió a mí?), ya que seguramente implica más trabajo pensar en desarrollar un buen videojuego que un Tamagotchi; lo anterior no le resta nada, a la satisfacción que se logra al ver que estás haciendo bien las cosas con tu Mascota Virtual.

El Tamagotchi es una Cyber critura, que ha viajado millones de años para llegar hasta este planeta y a nuestras manos.

Antes de verlo nacer tienes que poner la hora en el reloj. Una vez hecho esto, puedes accionar el huevo del cual saldrá una bolita hecha de pixeles en la pantalla de tu llavero. Alrededor de la pantalla verás 8 símbolos (o íconos) que te permitirán atenderlo como tu verdadera mascota.

Alimentación:Cuando tiene hambre, puedes darle comida sana que lo hace crecer fuerte o golosinas que lo engordan, pero lo hacen feliz. Esto lo ves en su medidor de hambre.

Juego: Para que no esté triste, necesita que juegues con él. Debes adivinar al menos 3 veces de 5 si volteará a la izquierda o derecha, usando para ello 2 botones. Si lo logras, aumentarás un corazón en su medidor de alegría.

Medicina:Muchas golosinas, dejarlo mucho tiempo triste o no limpiarle la pantalla cuando hace sus necesidades, lo puede enfermar. Si eso ocurre, aparece una calaverita en la pantalla y debes vacunarlo hasta que sane.

Limpiarlo:Bueno, como ser virtual vivo, también hace sus necesidades en la pantalla y debes limpiarlo para que no enferme.

Chequeo:Con este ícono, sabes su edad (un año de él, equivale a un día terrestre), su peso, qué tanta hambre tiene y qué tan triste está para saber qué hacer.



Disciplina: A veces con hambre no querrá comer o triste no querrá jugar, o tal vez haga sonar la alarma para indicar que requiere atención y no necesite nada. Entonces deberás accionar el botón de regaño (a veces nos lo merecemos).

Luz: De acuerdo a la hora del reloj, tu Tamagotchi se irá a dormir. Y de acuerdo a su edad duerme entre 10 y 12 horas. El descansará mejor si le apagas la luz cuando duerme.

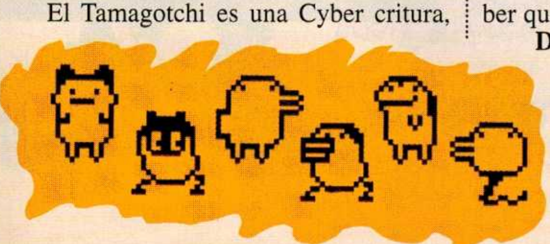
Estas son básicamente las funciones que operan con este nuevo ser pero no sólo es usarlas, sino que hay que saber cuándo, ya que que de lo acertadas que sean, depende el que tu retoño crezca robusto o todo enclenque.

Además pasa por diferentes etapas pues al nacer es una bolita, pero al pasar los años se desarrollan sus extremidades y puedes convertirlo en tu orgullo y la envidia de tus cuates; se considera que si llega a cumplir entre 11 y 16 años es bueno; entre 17 y 22 es excelente y de 23 en adelante es sorprendente, pero existe la duda de qué pasa después.

Hay una serie de detalles de los que te vas a dar cuenta hasta que empieces a poner en práctica las funciones, en la vida real esto se llama experiencia y consiste por ejemplo en saber que el exceso de golosinas lo hace subir de peso, pero sólo lo engorda y para que eso no pase, hay que ponerlo a hacer ejercicio, es decir jugar con él; como mencionamos es cuestión de experiencia, pues sus reacciones pueden ser de lo más variadas.

Se ha hablado mucho del Tamagotchi y bastante es equivocado. La producción en todo el mundo está vendida hasta fin de este año, por lo cual es prácticamente imposible comprar uno en México, U.S.A., Japón, Inglaterra y Holanda, aunque al parecer, pronto aparecerá para PC.

Mientras, habrá que cuidar a los tradicionales gatos y perritos disponibles en cualquier esquina.





ESPECIAL

PREVIO E3 Atlanta '97

Tal como te lo prometimos en el Reset del número anterior (¡Qué raro! ¡Cumpliendo una promesa!) en esta edición, comenzaremos a ver algunos de los juegos que se presentaron en el E3 en la ciudad de Atlanta el mes anterior. Obviamente, las sorpresas de Nintendo y de varios licenciatarios no las vamos a presentar, pues... ¡porque son sorpresas! y como las anunciaron hasta el último momento, no nos hubiera dado tiempo para presentarlas. Pero no todo es malo, a continuación verás reportes de algunos juegos de una manera un tanto extensa, para que puedas conocerlos, pues habrá más espacio que el que generalmente le otorgamos a los juegos, en los reportes normales anteriores.

Aero Fighters Assault

Mac O'River

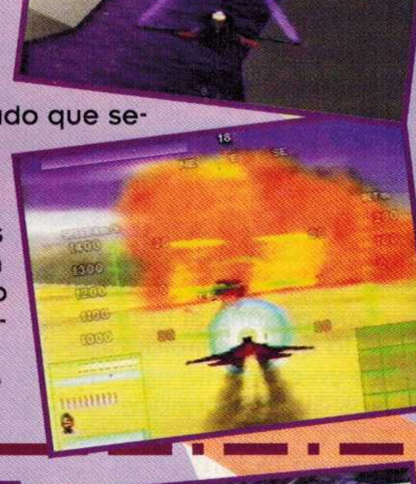
¿Qué pasaría si la compañía número 1 en lo que a simuladores se refiere, firma un convenio con una de las compañías que mejor hace los juegos de disparos o mejor conocidos como "Shooters" en Japón? Pues la respuesta obvia a esta pregunta, es que ambas sacarían un juego que combinara estos elementos... pero no es así. La cuestión es que el juego de Aero Fighters Assault está un poco más cargado a lo que es simulación y no a acción, como los juegos de la serie original de Aero Fighters, aunque cabe mencionar que sí hay un poco de acción al estar jugándolo.

Una cosa interesante acerca de este título, es que está siendo programado con el mismo tipo de herramientas con las que programaron el juego de Pilotwings 64 (Ultravega Vision 1.0), lo que te asegura que verás muchos efectos parecidos como los que hay en Pilotwings, como la neblina y la forma discreta en la que aparecen las montañas y otros objetos que están a gran distancia; pero también cabe señalar que los gráficos se ven mucho mejor y más definidos, esto ocurre porque tanto en Pilotwings 64, Super Mario 64, Shadows of the Empire y muchos juegos que se llaman "de primera generación" (o lo que es lo mismo, fueron programados sin conocer a fondo el sistema), no se usó la definición máxima que podía desplegar el N64 (realmente no sabemos por qué) y en los juegos que se están programando en estos momentos -como éste-, ya hay más líneas de definición y esto hace que se vean mucho mejor. Bueno, después del "super rollo" anterior, vamos a hablar ahora sí del juego en cuestión. En Aero Fighters Assault tienes la posibilidad de escoger entre diferentes aviones de combate, cada uno con su piloto especial y que ya han aparecido en las versiones Arcade de la serie. Estas naves tienen





diferentes características al ser manejadas y también tienen diferente armamento. El juego está dividido en varias misiones y cada una de ellas es diferente entre sí. Estas misiones se desarrollan en varios escenarios como la ciudad de Tokyo, el desierto o el Polo Norte. Básicamente este título trata de luchar contra fuerzas desconocidas, que intentan invadir diferentes puntos estratégicos del mundo para así lograr total control del planeta, y tú para impedirlo, tienes que luchar contra ellos en el aire. Generalmente las batallas son contra pequeñas naves, pero de vez en cuando tendrás que luchar contra grandes enemigos, muy al estilo de los juegos de Aero Fighters para Arcade. Algo que nos parece un tanto raro sobre este título, es que ya se ha anunciado que será compatible con el Rumble Pack, pero también se ha dicho que para poder salvar tus avances necesitarás de un Controller Pack, por lo que si tienes ambos, deberás de intercambiarlos en ciertos momentos del juego. En el prototipo que tuvimos las oportunidad de checar, aún no tenía lista esta función y por lo tanto no nos consta, pero si eso es cierto, seguramente será un poco latoso estar haciéndolo (aunque esperemos que eso no esté pasando a cada rato).



Clayfighters 63 1/3

Interplay

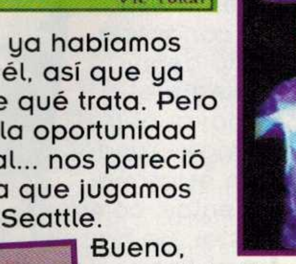




Si quieres tener mayor información de este juego, te recomendamos que le eches un vistazo a la sección de Nuestra Portada, pues ahí es donde se detalla todo lo que podrás encontrar en este divertido título de Interplay para el N64.

Dark Rift

Vic Tokai





En números anteriores ya habíamos hablando un poco de él, así que ya sabes más o menos de qué trata. Pero ahora que ya tuvimos la oportunidad de jugar la versión final... nos pareció exactamente igual a la que jugamos la primera ocasión en Seattle.



Bueno, en realidad lo que pudimos observar de nuevo, fueron algunos agregados en cuestiones gráficas que se le hicieron, así como las nuevas modalidades de juego y una pantalla con los "profiles" de los personajes. Además de eso, pudimos checar que el juego cuenta con un par de enemigos finales (y ya fuimos advertidos, que se pueden elegir mediante un pequeño truco que después publicaremos).





Si no sabes qué onda con este juego, recordemos que se trata de uno de los primeros títulos de pelea con personajes 3D y con una serie movimientos especiales y combos, presionando una secuencia de botones para cada personaje (cosa muy común dentro de los títulos de las mismas características).
Definitivamente es una muy buena opción si extrañas un juego de este estilo (realmente no sabemos si tomar en cuenta el juego de War Gods).





Dual Heroes

Hudson Soft

Al fin se pudo resolver el misterio de por qué los personajes de este juego se parecen demasiado a los de los Power Rangers ¿la razón?... Pues que simplemente los personajes de Dual Heroes fueron diseñados por el creador de los Power Rangers (dato técnico interesante ¿no?) Aunque no es 100% seguro que llegue con bien a América (sí hay un porcentaje bastante elevado de probabilidades de que así sea), según nos enteramos al hablar con Lou Molani de Hudson de América, hay que recordar que esta compañía había prácticamente "cerrado" sus puertas en este continente, pero se encontraban estudiando el mercado y esperando a que en Japón se comenzaran a programar más juegos para el N64. Pero bueno, a nosotros lo que nos interesa es hablar del juego en cuestión y no de los problemas de la gente... aunque es muy divertido algunas veces ¿o no?

En Dual Heroes, puedes elegir entre diferentes personajes con trajes muy extraños (ya explicamos por qué) y con diferentes estilos de pelea cada uno. Básicamente en este juego se manejan los mismos conceptos que en otros títulos de pelea con gráficos poligonales, pues la batalla se lleva a cabo en un Ring y si eres golpeado en la orilla, hay el riesgo de que caigas y pierdas un Round. Tú cuentas con diferentes tipos de ataques que puedes combinar entre sí, para lograr una buena cantidad de daño a tu rival y además verte muy espectacular. Otro aspecto bastante interesante es que podrás evadir algunos ataques enemigos, o hasta el ser sujetado con el simple hecho de presionar una secuencia. Otra cosa que hace lo muy llamativo, es que cuando eliminas a tu rival, podrás ver el último movimiento en varias tomas de repetición instantánea (como en las películas de Karate, donde ves un solo movimiento de diferentes puntos de vista).





Según nos comentaban en Hudson, este juego aprovechará el Controller Pack de una manera muy especial, poniendo en práctica una idea que va más o menos así: Cuando estés jugando Dual Heroes y logres ciertos objetivos, el juego te recompensará con una especie de medalla que se guardará en tu Controller Pack (no nos explicaron si sólo podrías obtener una o varias en tu archivo). Esta medalla quiere decir algo así como "soy muy bueno en este juego... ¿Y qué... onda?", pero lo





interesante del caso es que si tienes otro cuate con Dual Heroes, Controller Pack y ya se ganó esa misma medalla, podrán competir por ella y no pelearse nada más porque sí; entonces, después de un tiempo el individuo que más medallas tenga, será el verdadero campeón de este juego... o un gandalla.





Las fotos que estás viendo pertenecen a un prototipo que está al 50%, por lo que es muy seguro que la versión final sea mejorada todavía más en gráficos y sobre todo en movimientos, pues aunque eso no se alcanza a notar en las fotos, las animaciones todavía se ven un poco "tiesas" en algunos momentos.



¿Bailando?



Después de que Iguana desarrolló el primer juego de Acclaim para el N64 (y ahora se encuentran haciendo otro muy bueno), es tiempo para que la otra compañía de programación que pertenece a Acclaim, demuestre que también ellos pueden hacer lo propio. Probe (¿recuerdas juegos como Alien 3 para el SNES?), está en estos momentos desarrollando un juego de carreras futurista de nombre Extreme G (qué costumbre esa de que aunque se menciona el nombre del juego al principio y con letras grandes, lo tenemos que repetir en el texto).





En este título tendrás la posibilidad de manejar alguna de las muchas motos que estarán disponibles en la versión final. Con estas motos, podrás competir en los circuitos de tipo futuristas llenos de subidas, bajadas, túneles, curvas peligrosas y todo ese tipo de cosas que se supone hacen emocionante a este tipo de juegos (además cabe señalar que algunos de los circuitos que pudimos checar en la versión prototipo, estaban llenos de detalles).



Pero bueno, la cosa no es así de calmada y sencilla, pues cada una de estas motos tendrá la capacidad de usar armas, para así atacar a los corredores que vayan más adelantados en el camino y con eso detenerlos lo suficiente, para poder pasarlos. Estas armas son de tipo futurista y al parecer funcionarán de una manera diferente a lo que se hacen en Mario Kart 64, aunque a fin de cuentas el objetivo es el mismo.

Extreme G será un juego para 1 ó 2 personas simultáneas, las cuales podrán competir en modo de circuito o en Vs. según lo hayan decidido antes.



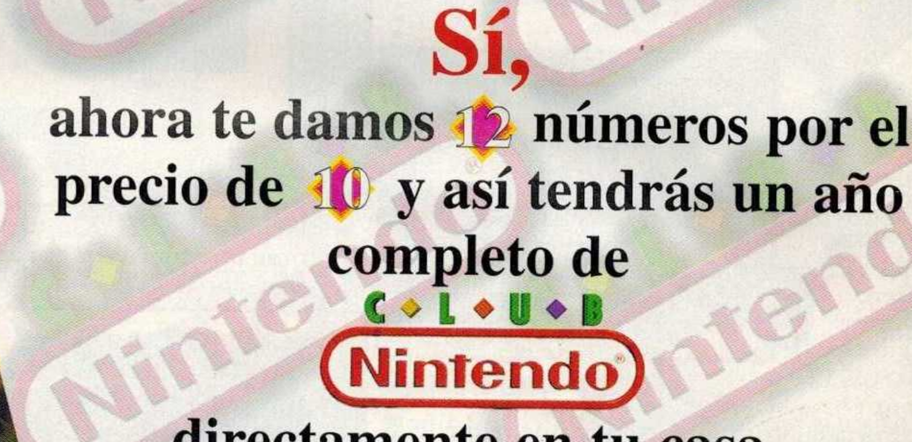
Este título aún está en una etapa muy previa de desarrollo y es por eso que la información sobre lo que tendrá es muy escasa, pero esperamos pronto contar con más información oficial, pues es un título que promete bastante.



Continua en la pág. 72

12 x 10 = UN AÑO

¿COMO VES?



directamente en tu casa.

Cupón de suscripción

Sí quiero recibir 12 números de CLUB NINTENDO por sólo $120.00 pesos

NOMBRE Y APELLIDOS ____________________

CALLE ______ NO. ______ #INT. ______ COLONIA ______

CIUDAD ______ ESTADO ______ C.P. ______

TELEFONO ______

Forma de pago elegida

- [ ] Cheque certificado o de caja (a nombre de **Editorial Televisa**)
- [ ] Giro postal Afiliación 5017025
- [ ] Tarjeta de crédito: [ ] Banamex [ ] Bancomer [ ] Carnet

Si elegiste la última opción favor de llenar los siguientes datos:

NOMBRE DEL TITULAR: ____________________

NUMERO DE TARJETA: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

FECHA DE VENCIMIENTO: ______ FIRMA DEL TITULAR: ______

◆ Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del banco emisor el importe de este título en los términos del contrato suscrito para uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo a:
Lucio Blanco Núm. 435
Col. San Juan Tlihuaca
C.P. 02400, México, D.F.

Teléfonos de suscripciones:

561-7233 y 230-9628
de las 9 hasta las 21 horas
por fax al:

230-9544

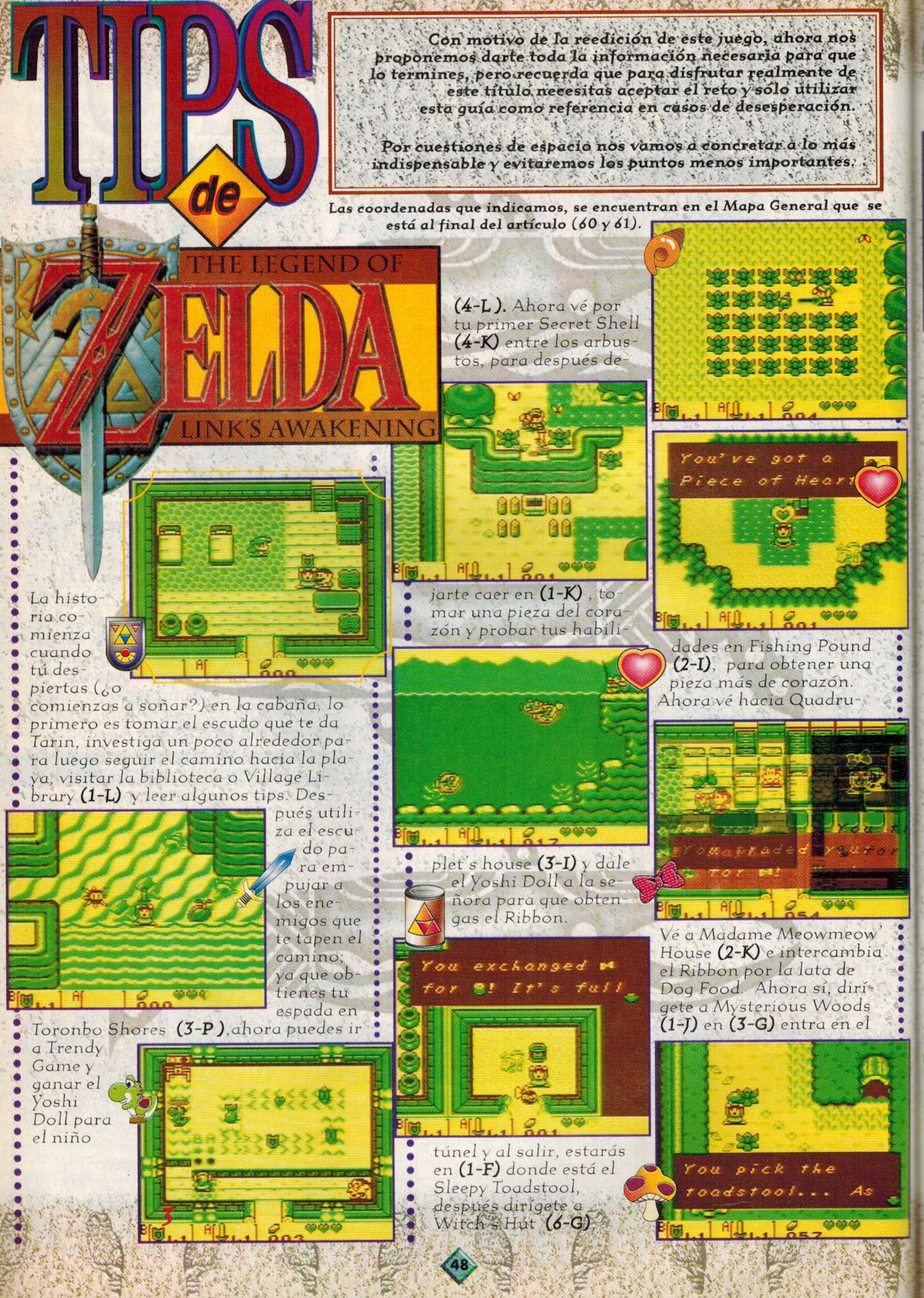
o si prefieres por correo electrónico
suscripciones@siedi.spin.com.mx

TIPS de THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Con motivo de la reedición de este juego, ahora nos proponemos darte toda la información necesaria para que lo termines, pero recuerda que para disfrutar realmente de este título necesitas aceptar el reto y sólo utilizar esta guía como referencia en casos de desesperación.

Por cuestiones de espacio nos vamos a concretar a lo más indispensable y evitaremos los puntos menos importantes.

Las coordenadas que indicamos, se encuentran en el Mapa General que se está al final del artículo (60 y 61).



La historia comienza cuando tú despiertas (¿o comienzas a soñar?) en la cabaña, lo primero es tomar el escudo que te da Tarin, investiga un poco alrededor para luego seguir el camino hacia la playa, visitar la biblioteca o Village Library **(1-L)** y leer algunos tips. Después utiliza el escudo para empujar a los enemigos que te tapen el camino; ya que obtienes tu espada en Toronbo Shores **(3-P)**, ahora puedes ir a Trendy Game y ganar el Yoshi Doll para el niño **(4-L)**. Ahora vé por tu primer Secret Shell **(4-K)** entre los arbustos, para después dejarte caer en **(1-K)**, tomar una pieza del corazón y probar tus habilidades en Fishing Pound **(2-I)**, para obtener una pieza más de corazón. Ahora vé hacia Quadruplet's house **(3-I)** y dale el Yoshi Doll a la señora para que obtengas el Ribbon.

Vé a Madame Meowmeow House **(2-K)** e intercambia el Ribbon por la lata de Dog Food. Ahora sí, dirígete a Mysterious Woods **(1-J)** en **(3-G)** entra en el túnel y al salir, estarás en **(1-F)** donde está el Sleepy Toadstool, después dirígete a Witch's Hut **(6-G)**.

donde ella te hará el Magic Powder si le das el Sleepy Toadstool. Ahora vé a **(2-F)** y utiliza el Magic Powder con Tarin para poder pasar hacia arriba, donde está el cofre que contiene la Tail Key. En seguida vé a Sale's House O' Bananas **(4-O),** para cambiar la lata de Dog Food por las Bananas. Ahora sí, vamos a **(4-N)** y a utilizar la Tail Key para abrir el Level 1-- Tail Cave. (Pág. 56). Después de pasar Tail Cave, tienes que ir a salvar al Bow-Wow, pero primero toma el Piece of Heart en **(5-E)**, puedes hacer Rupees en **(7-H),** eliminando a los enemigos y por cierto, puedes mover una de las lápidas para descubrir la entrada secreta. Vé a **(6-D)** y entra a la cueva donde te enfrentas al jefe principal de los Moblin, al cual tienes que eliminar para rescatar a BowWon. La técnica es esperar a que se estrelle con la pared, para después atacarlo con la espada, una vez eliminado, rescata a BowWon Ahora dirígete a Goponga Swamp y gracias a que traes al BowWon, puedes limpiar el camino para entrar a Level 2-- Bottle Grotto **(5-C)**

(Pág.57)

Una vez que hayas pasado el Level 2, dirígete a Crazy Tracy's Health Spa **(6-E),** donde puedes comprar una medicina. Ahora vé a **(3-F)** y con ayuda del Power Bracelet, levanta la roca y descubrirás una escalera con la que llegas a un lugar secreto donde tienes que utilizar Magic Powder entre las estatuas, para que aparezca un murciélago que dará la posibilidad de cargar más Magic Powder, Bombs o Arrows, baja a **(3-G)** y entra por la cueva para que ahora que ya puedes cargar cosas pesadas, puedas ir por una cuarta pieza de corazón y así completar un contenedor más.

Al llegar a cualquiera de los lugares donde te dan la posibilidad de cargar más Magic Powder, Boms o Arrows tú puedes decidirlo, en cuanto el murciélago te pregunte: Are you ready?! selecciona que NO y él te dará una explicación de lo que te va a mejorar y así tú puedas ver si te conviene o mejor cambias.





Ahora vamos a **(2-H)** donde hay un segundo Secret Shell en un cofre. Regresa a Mave Village y entra a Town Tool Shop **(4-J)** donde tienes que comprar la pala y bombas, así ya puedes regresar a un lado de Madame Meowmeow' House **(2-K)**, donde utilizando la pala, descubres un tercer Secret Shell (por cierto, aquí te das cuenta de que el BowWon puede localizar estos secretos).



Ahora sí, entra a Madame Meowmeow' House para dejar al BowWon. Y ahora como ya tienes bombas regresa a Level 1-Tail Cave **(4-N)** donde hay un 4o. Secret Shell dentro de un cuarto donde sólo llegas abriendo el camino



Habla con Richard, que está en Richard's Villa **(7-N)** para después ir a **(10-L)**, donde debajo de la roca está un

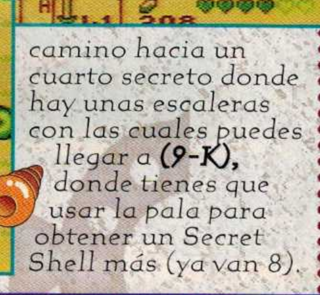


5o. Secret Shell y como ya tienes 5, es hora de ir a *Seashell Mansion* **(11-I)**, donde aparece el 6o. Secret Shell. Ahora vé a

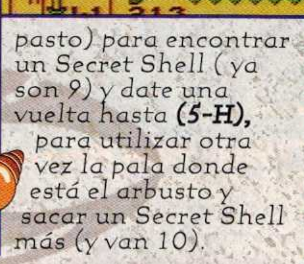


(12-I), donde debajo de un arbusto está otro Secret Shell (ya son 7).

Vamos a **(9-L)** y entra por la cueva, ya dentro vé a la derecha y en el hueco de la pared derecha, deja una bomba para abrir camino hacia un cuarto secreto donde hay unas escaleras con las cuales puedes llegar a **(9-K)**, donde tienes que usar la pala para obtener un Secret Shell más (ya van 8).

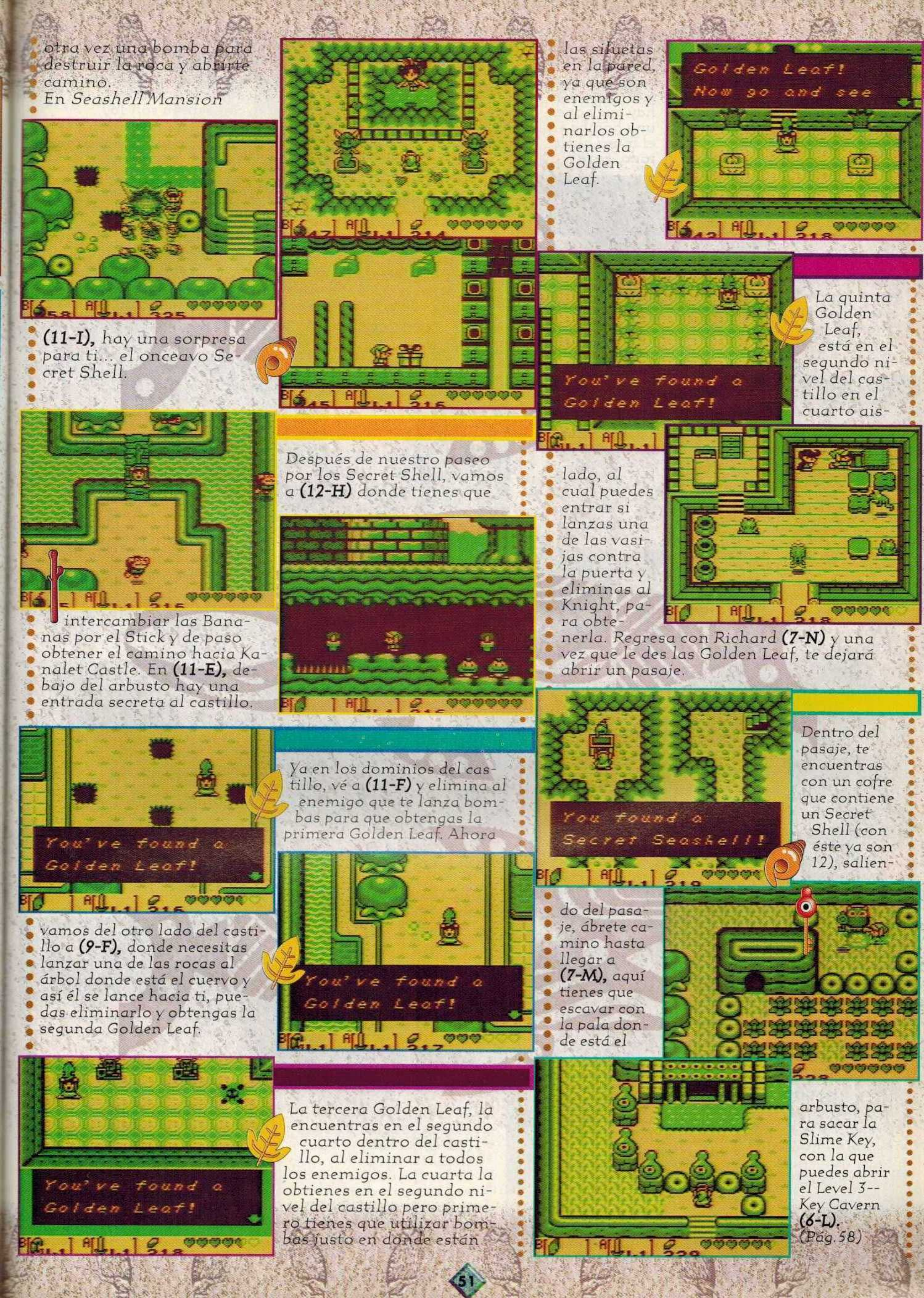


Después vámonos a **(6-K)**, donde tienes que utilizar de nuevo la pala (justo al centro de la cruz que forma el pasto) para encontrar un Secret Shell (ya son 9) y date una vuelta hasta **(5-H)**, para utilizar otra vez la pala donde está el arbusto y sacar un Secret Shell más (y van 10).





Ahora que ya tenemos 10 Secret Shell, vámonos de regreso a *Seashell Mansion*, pero en el camino puedes ir a **(8-I)** y con una bomba abrir la parte del muro que se ve agrietado, ya que dentro puedes recargar tu energía, seguir por debajo y utilizar



otra vez una bomba para destruir la roca y abrirte camino.
En *Seashell Mansion* **(11-I),** hay una sorpresa para ti... el onceavo Secret Shell.

Después de nuestro paseo por los Secret Shell, vamos a **(12-H)** donde tienes que intercambiar las Bananas por el Stick y de paso obtener el camino hacia Kanalet Castle. En **(11-E),** debajo del arbusto hay una entrada secreta al castillo.

Ya en los dominios del castillo, vé a **(11-F)** y elimina al enemigo que te lanza bombas para que obtengas la primera Golden Leaf. Ahora vamos del otro lado del castillo a **(9-F),** donde necesitas lanzar una de las rocas al árbol donde está el cuervo y así él se lance hacia ti, puedas eliminarlo y obtengas la segunda Golden Leaf.

La tercera Golden Leaf, la encuentras en el segundo cuarto dentro del castillo, al eliminar a todos los enemigos. La cuarta la obtienes en el segundo nivel del castillo pero primero tienes que utilizar bombas justo en donde están las siluetas en la pared, ya que son enemigos y al eliminarlos obtienes la Golden Leaf.

La quinta Golden Leaf, está en el segundo nivel del castillo en el cuarto aislado, al cual puedes entrar si lanzas una de las vasijas contra la puerta y eliminas al Knight, para obtenerla. Regresa con Richard **(7-N)** y una vez que le des las Golden Leaf, te dejará abrir un pasaje.

Dentro del pasaje, te encuentras con un cofre que contiene un Secret Shell (con éste ya son 12), saliendo del pasaje, ábrete camino hasta llegar a **(7-M),** aquí tienes que escavar con la pala donde está el arbusto, para sacar la Slime Key, con la que puedes abrir el Level 3--Key Cavern **(6-L).**
(Pág.58)



Ahora que ya tienes las Pegasus Boots, vé a **(7-I)** donde hay que poner una bomba en el muro agrietado, para abrir un paso a un lugar secreto donde hay un cofre con 50 Rupees, recuerda que hay que ahorrar para el arco.

Y ya que estás por aquí, pásate a **(8-I)**, donde obtienes la Honey por el Stick, acosta del sufrimiento de Tarin

Ahora vamos a **(5-K)**, donde tienes que golpear este árbol para que caiga un Secret Shell (y con éste ya son 13).

Después vé a Dream Shrine **(4-I)** y ahí encuentras 100 Rupees y la Ocarina, para eliminar a los Mimics, atácalos corriendo con ayuda de las Pegasus Boots, así no te caes por el suelo agrietado.

Tenemos que regresar a **(3-N)** donde el búho te aventó su rollo, después de pasar el Level 1--Tail Cave y golpear el árbol con ayuda de las Pegasus Boots para que caiga un Secret Shell más (y ya son 14).

Ahora vamos a **(10-O)**, donde hay que buscar debajo del arbusto, para obtener un Secret Shell (y con éste ya son 15).

En **(11-K)** está un pasaje para llegar hacia el lado derecho del mapa, necesitas las Pegasus Boots...

...así puedes llegar a **(11-N)**, donde tienes que utilizar la pala, para sacar un Secret Shell a un lado de la estatua del búho.

Después podemos ir a *Animal Village* **(14-N)** y entrar a la casa del oso para intercambiar la miel por una piña que usarás más adelante.

Ahora podemos ir a **(13-O)** y entrar a ese hoyo que es una especie de Warp con el cual puedes ir a otro lugar donde haya un hoyo igual, pero que previamente hayas pasado por ahí y ese lugar es **(6-J)** así que te ahorras una buena vuelta.

Dirígete a **(9-B)** donde hay un cofre con 50 Rupees, después vé a un lado en **(10-B)**, donde tienes que subir con el personaje al que le das la piña y así obtienes la Flor (Hisbiscus).

Para moverte por el mapa más rápido, vé a **(13-C)** en Tai Tai Heights, donde hay otro de los hoyos que son como Warps y de manera ir directo a **(13-O)** East of the Bay y también a **(6-J)** Ukuku Prairie.

Continuando con el ahorro para el arco, será mejor que tomes las 50 Rupees que están en un cofre cerca de la playa **(6-O)** en Toronbo Shores.



Ahora justo debajo de donde tomaste las Rupees, está el lugar favorito de Marin **(6-P)**. En Toronbo Shores, platica con ella y después de una agradable charla, ella se une a ti.

Mientras estás en compañía de Marin, hay varias cosas curiosas que pasan, como que cuando atacas a las gallinas, Marin se compadece de ellas...

...o si entras a su casa y rompes alguna de las vasijas, te dice que eres un chico malo...



...y si utilizas la pala, te da ánimos diciéndote que escaves hasta el centro de la tierra...



...ahora que si te das una vuelta por el Trendy Game, te darás cuenta de las habilidades de Marin para jugar...

... por último si quieres ver un detalle curioso, entra al hoyo donde encontraste la primera parte del corazón en Mabe Village **(1-K)** y entonces al caer esta, Marin caerá sobre ti y te preguntará si estás bien.



Ahora vámonos a Animal Villa, en este lugar tienes que entrar a la casa donde está la cabra, darle la flor y así, ya puedes llevarte una carta (LETTER) para Mr. Write.

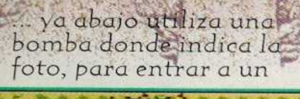
Y después de traer a Marin por todos lados, tienes que llevarla frente a la morsa que está en la entrada de Yarna Desert, así Marin canta, la morsa despierta y te deja el camino libre hacia Yarna Desert.

Justo en la esquina del mapa en **(16-P)**, tienes que levantar la roca para descubrir un Secret Shell más y con éste ya son 17.



Para enfrentarte a un enemigo ya conocido para Link (o sea Lanmola) dirígete a **(15-M)** y trata de atacarlo siempre sin acercarte mucho al centro de la pantalla y utiliza la espada manteniendo presionado el botón, al destruirlo obtienes la Angler Key, déjate caer por la arena...





... ya abajo utiliza una bomba donde indica la foto, para entrar a un cuarto oculto donde hay una pieza de corazón más.



Con la Angler Key dirígete a **(12-C)**, para utilizar la llave en la cerradura y así provocar que la cascada descubra al Level 4-- Angler's Tunnel, pero antes de entrar puedes hacer un pequeño recorrido para hacer ciertas cosas como comprar el arco.



Vamos a Weird Mr. Write **(1-D)** donde le entregas la carta a Mr. Write y te das cuenta de algo muy familiar y sospechoso, pero el caso es que te da la escoba (Broom) por tus servicios.

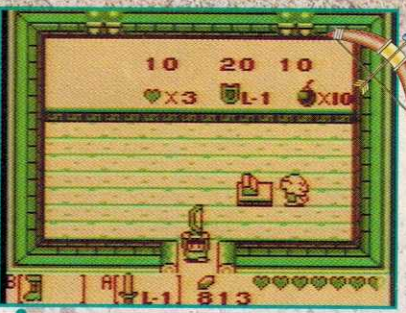


Es hora de regresar a Mabe Village, exactamente a Old Man Ulrina's House **(2-L)** para darle la escoba a Grandma Ulrina y ella a su vez te da el Hook en agradecimiento.

Y ya que estamos en Mabe Village aprovechemos y vayamos de compras en Town Tool Shop **(4-J)** donde hay que comprar el arco, pero antes tienes que juntar la pesada cantidad de 980 Rupees, así que necesitas las 50 Rupees que están dentro de la cueva que está en **(5-I)** pero antes de gastarte tus Rupees, échale un ojo a las siguientes opciones:



Una de las opciones que tienes, es convertirte en un ladrón, sí como lo lees un ladrón. Para lo cual tienes que entrar a la tienda y tomar el implemento que quieras (no es necesario que tengas la cantidad para comprarlo), obviamente tomas el arco que es bastante caro y ahora tienes que pasarte por detrás del encargado, de tal forma que lo hagas que mire hacia el fondo de la tienda y rápidamente tienes que salir de la tienda antes de que él te vea, de lo contrario no te deja salir. Con un poco de práctica lo logras pero... ahí está el pero, la siguiente vez que regreses a la tienda, el encargado te elimina y además todos ya te conocen por tu fechoría, así que te llaman "Thief", o sea ladrón.







Para la otra opción un poco más honesta, debes tener el dinero necesario para comprar el ítem, lo tomas y pagas, pero justo en el instante en que te están descontando las Rupees, presiona los cuatro botones para que aparezca la pantalla de SAVE & QUIT y seleccionas esta opción para salvarte y así no gastar todas tus Rupees.

Y ahora que ya cuentas con el arco, es hora de ir al Level 4-- Angler's Tunnel, para lo cual necesitas rodear por la cueva de Tal Tal Mountain Range, llegar a **(12-B)** y desde ahí dejarte caer por donde estaba la cascada y caer en la entrada del Level 4-- Angler's Tunnel. (Pág. 59)



"UN PESO
Le VALE,...
...UN Peso
LE CUESTA..."

"UN PESO
Le VALE,...
...UN Peso
LE CUESTA..."

GARANTÍA
SUPERACIÓN
SERVICIO
REVISTA
PROGRAMA EN T.V.
SHOWS
PROMOCIONES



Con nosotros sí ves claro



Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

TAIL CAVE



Primero vé por el *Compass* (2-f), después toma el *Map* (5-e) y sin dejar de tomar las *Small Key*, dirígete hacia el pasaje que está en (2-b), así llegas al *Roc's Feather* y ahora que ya puedas saltar, vé por la Nightmare Key, después elimina al sub-jefe Rolling Bones (salta el cilindro y atácalo con la espada) y enfréntate a Moldorm, la técnica es golpearlo en la cola con la espada y cubrirte con el escudo cuando se te acerque pegándote a la pared para evitar que te tire.

Si eliminas a los Goombas con tu espada, estos te dejarán Rupees, pero si les caes encima, dejarán corazones, así que si te hace falta energía, ya sabes qué hacer.

1 2 3 4 5 6 7

a b c d e f

Moldorm

Rolling Bones

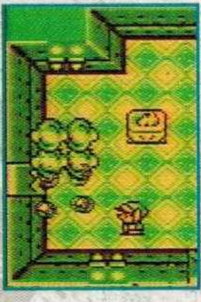
Entrada

Tip: Elimina a todos los enemigos de cada cuarto, para que se abra la puerta o aparezca un premio. Hay lugares en los muros con grietas que son pasajes ocultos a otros cuartos, rómpelos con bombas. Al obtener el Stone Fragment, ya puedes leer el mensaje de las losas.

THE BOTTLE GROTTO

Lo primero es utilizar los *Magic Powder* para pasar al *(3-f)*, donde eliminando a los enemigos *(Stalfos)* obtienes una Small Key para ir por el *Map* en *(1-e)*, después regrésate y obtén una Small Key más para entrar a *(3-g)*, si eliminas al enemigo *Mask Mimics*, aparece el cofre que contiene el *Compass*. Ahora continúa tu camino hasta *(6-e)*, donde tienes que juntar los bloques al centro, para que aparezca una escalera y así pases por debajo hasta *(1-d)*, aquí debes entrar por la puerta de arriba para pasar al siguiente cuarto donde te enfrentas a Hinox, la técnica es mantener el botón presionado para acumular poder con la espada y atacarlo, ten cuidado para que no te agarre y no permanezcas parado sobre el piso agrietado, para no caer. Después de eliminar al subjefe, vé a *(1-a)*, aquí hay que usar el *Magic Powder* para iluminar la habitación y así aparezca el cofre que contiene el Power Bracelet; ahora ya puedes cargar cosas pesadas, así que vé a *(5-b)*, primero abre camino hacia el conejo *(Pols Voices)* y elimínalo lanzándole una vasija; después elimina al murciélago *(Keese)* y por último deshazte de la calavera *(Shouded Stalfos)*, sólo así aparece el cofre que contiene la Nightmare Key, ahora vé a *(6-a)* y elimina a todos los enemigos para que aparezca la escalera que te lleva a la sección de lado, donde en la segunda pantalla tienes que cargar la vasija, para que puedas bajar la plataforma y así llegar al Genie en *(6-c)*, la técnica es: Primero hay que esquivar el fuego que te lanza el Genie, después golpearlo con la espada y así él se meta a su botella, entonces tú la cargas con ayuda del Power Bracelet y la estrellas contra la pared, repite esta jugada tres veces más y así destruyes la botella, después él se desvanece y en cuanto aparezca, muévete hacia un lado para esquivar el fuego que te lanza e inmediatamente golpéalo, repite esta jugada hasta eliminarlo.







1 2 3 4 5 6

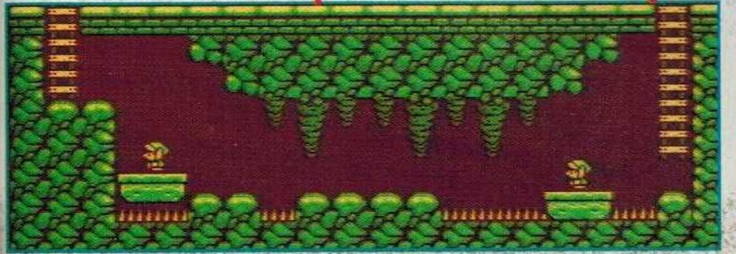
a b c d e f g

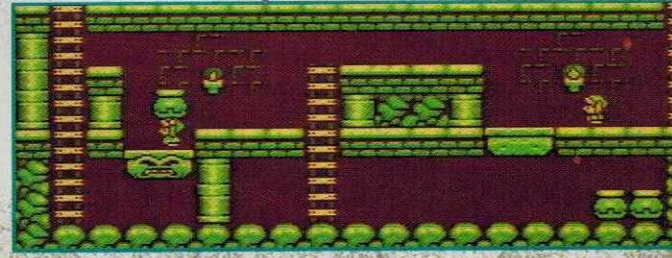
Hinox

Genie

ZELDA

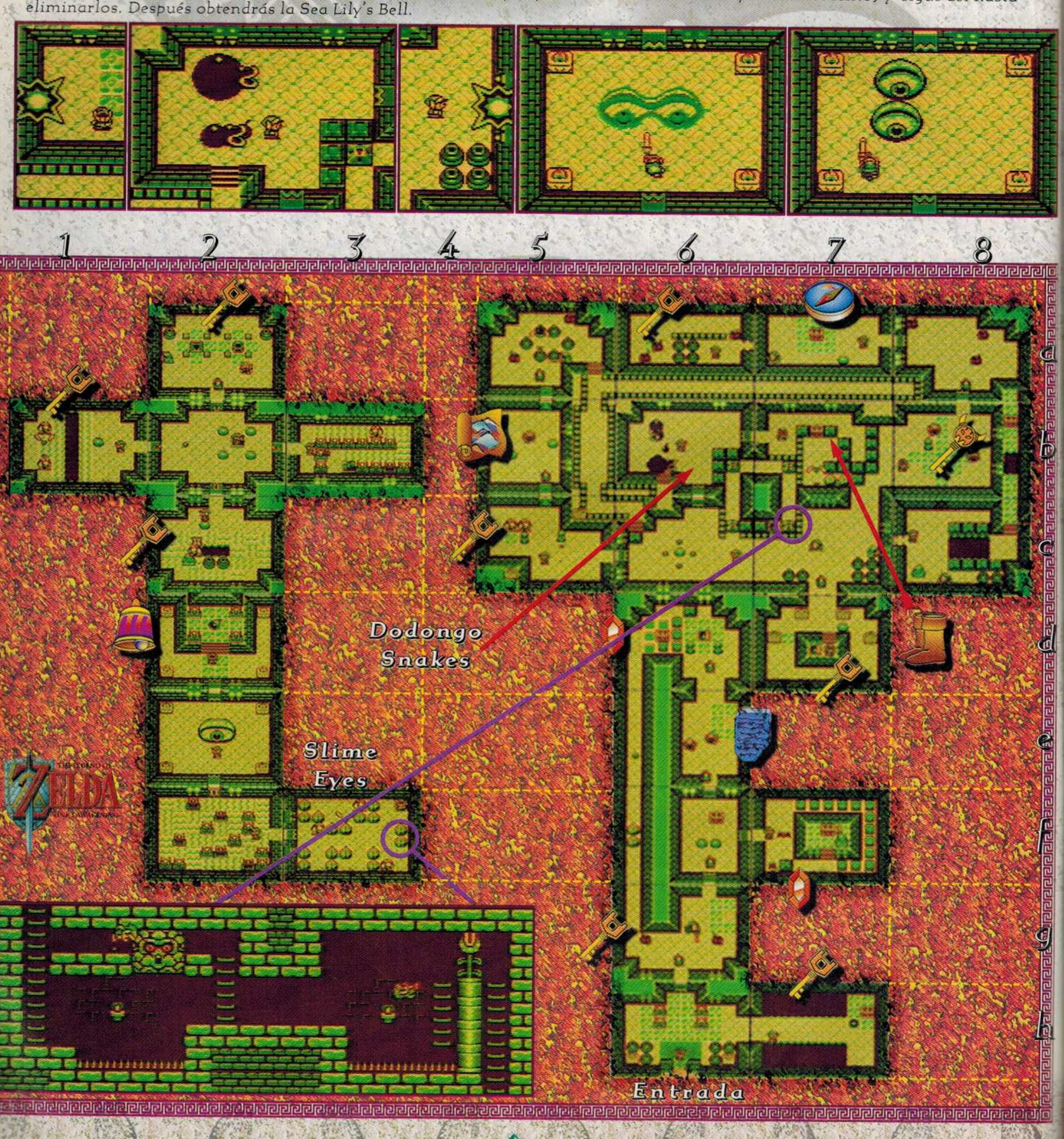
Entrada





KEY CAVERN

Lo primero que hay que hacer es ir por el *Compass* (7-a), no olvides poner una bomba en el cuarto para abrir un camino hacia el cuarto secreto que está a un lado, después vé por el *Map* (5-b) y de paso toma las bombas, así ya puedes enfrentarte con las *Dodongo Snakes* (6-b), la técnica es ponerles bombas en su camino de tal manera que se las traguen y les exploten dentro, así las podrás eliminar. Enseguida vé por las *Pegasus Boots* (7-b), ahora vé a (7-c) y coloca una bomba entre las lámparas, para abrir camino a un cuarto oculto (también puedes llegar desde (8-b), poniendo la bomba justo donde indica la flecha), ahora utiliza las Pegasus Boots y Roc's Feather, para dar un salto largo y llegar del otro lado del hoyo; así puedes alcanzar la Nightmare Key, ahora tienes que acumular cuatro Small Keys, para poder entrar a la escalera que está en (7-c) y además no se te olviden las 200 Rupees en (7-f) y 50 en (6-d), ahora sí ya puedes ir contra el jefe Slime Eyes, la técnica es primero utilizar las Pegasus Boots para golpear cualquier pared y así provocar que el jefe caiga; después golpéalo con la espada hasta casi partirlo en dos; ahora utiliza las Pegasus Boots para terminar de separarlo en dos partes, concéntrate en destruir una combinando la espada y el ataque con Pegasus Boots (aléjate de ellos en cuanto veas que se elevan, porque al caer te inmovilizan por un momento) y sigue así hasta eliminarlos. Después obtendrás la Sea Lily's Bell.



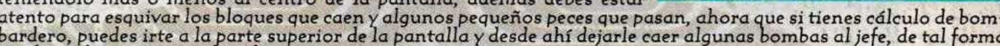
ANGLER'S TUNNEL

Aquí lo primero que debes hacer es ir por el Compass (4-f), entonces pasa por el mapa (5-c), para después destruir al Cue Ball. La técnica es acumular poder con la espada para defenderte cuando él te ataque y en cuanto te dé la espalda golpéalo (jugada sucia pero funciona), repite la jugada hasta eliminarlo, en el siguiente cuarto (4-a) tienes



que jalar un switch que está arriba a la derecha, para que se abra el camino, pero en cuanto lo sueltes te tienes que mover rápidamente para salir hacia el cuarto que está a un lado, donde encontrarás las aletas (Flippers). Ahora con este nuevo ítem, ya puedes explorar las zonas de agua profunda y ya puedes recuperar la llave que se cae al agua en (4-c).

En el cuarto (2-c) tienes que activar los bloques que están flasheando en el suelo en el orden correcto, para que aparezca el pasaje que te lleva a la Nightmare Key, después ya te puedes dirigir contra Angler Fish, con el cual tienes que utilizar la técnica de golpearlo en el punto luminoso que está en su cabeza, de preferencia acumulando poder en la espada y manteniéndolo más o menos al centro de la pantalla, además debes estar atento para esquivar los bloques que caen y algunos pequeños peces que pasan, ahora que si tienes cálculo de bombardero, puedes irte a la parte superior de la pantalla y desde ahí dejarle caer algunas bombas al jefe, de tal forma que le exploten justo en la cabeza.





Hay un pequeño atajo que se ejecuta en el cuarto (1-d), pero cuando entras desde el (2-d). Desde la orilla utiliza las Pegasus Boots y Feather, para correr y saltar, pero presionando el control hacia arriba justo cuando estés a medio salto, así caes en la parte del centro.



1 2 3 4 5 6

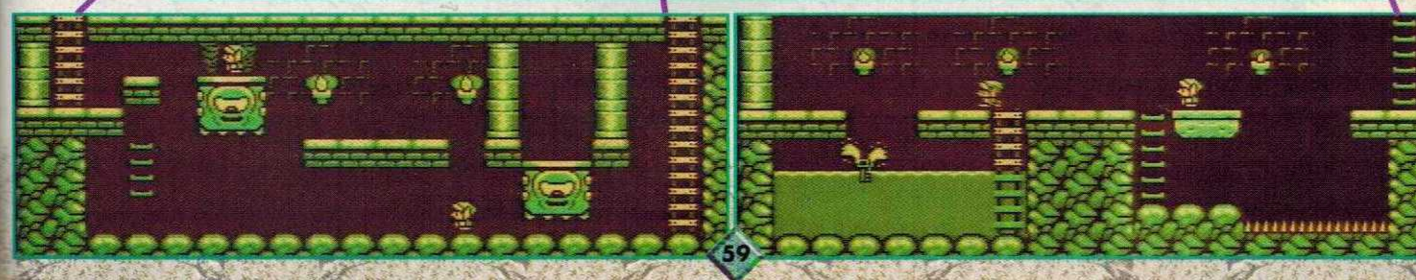
a b c d e f g

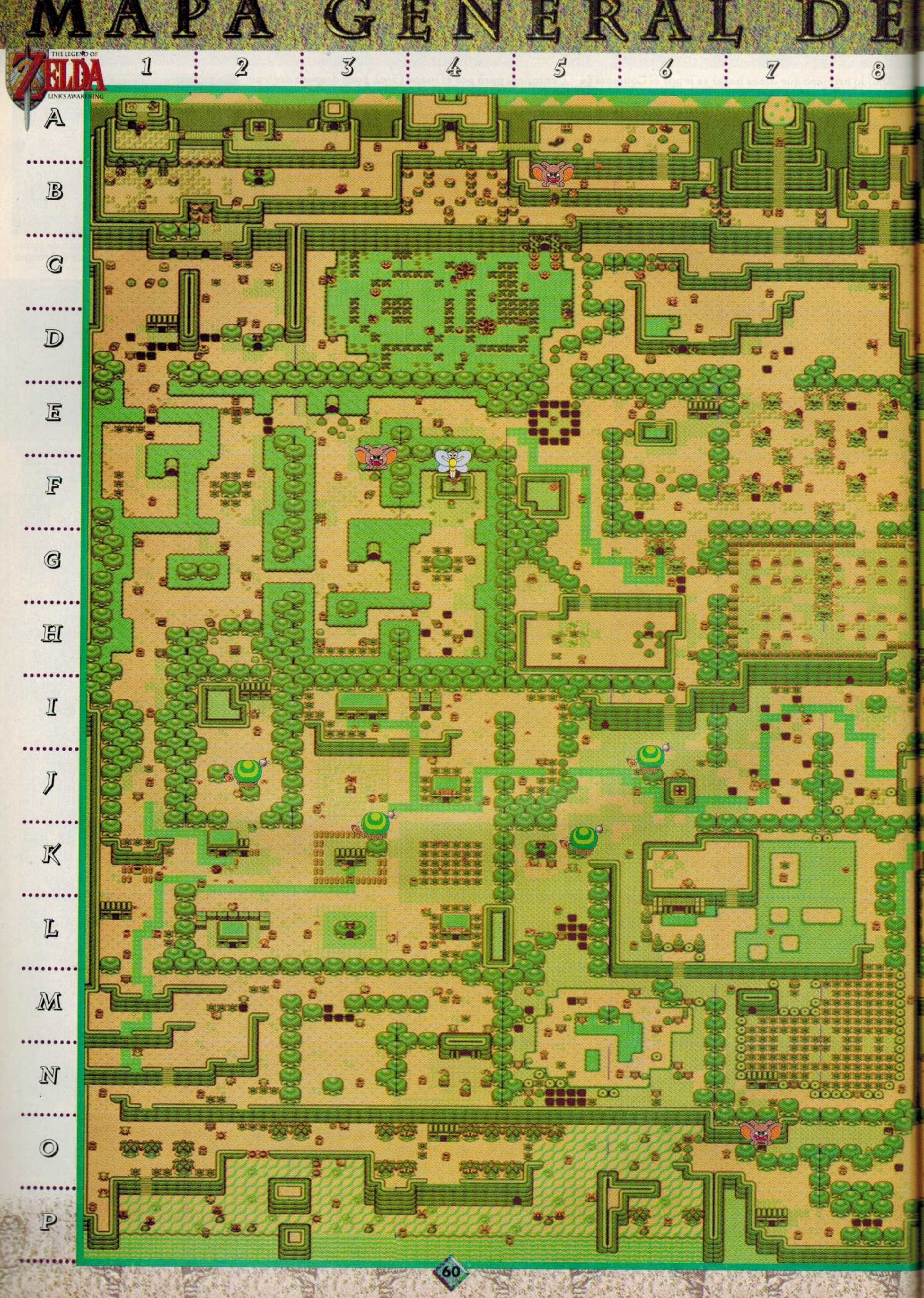
Cue Ball

Angler Fish

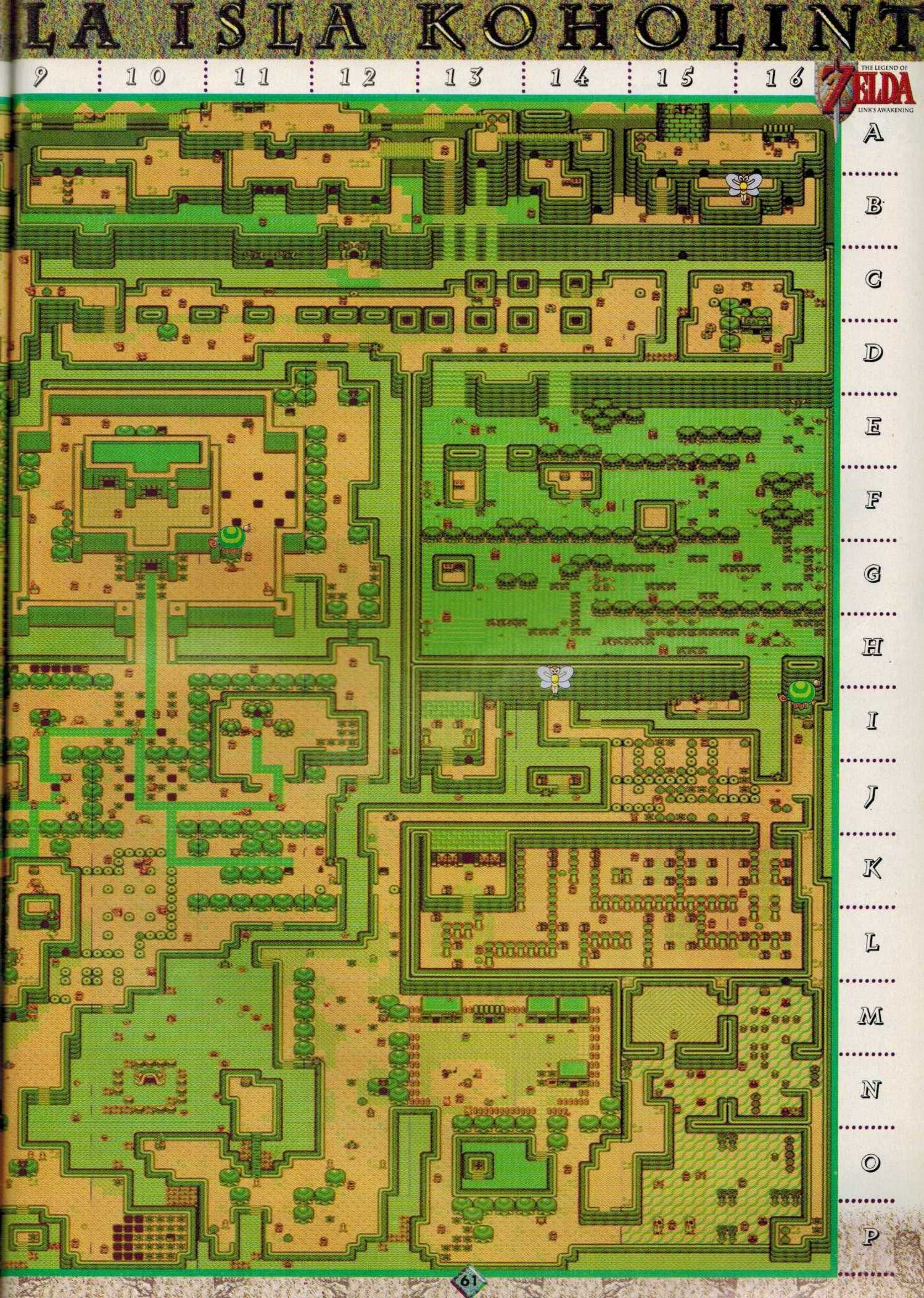
Entrada

ZELDA

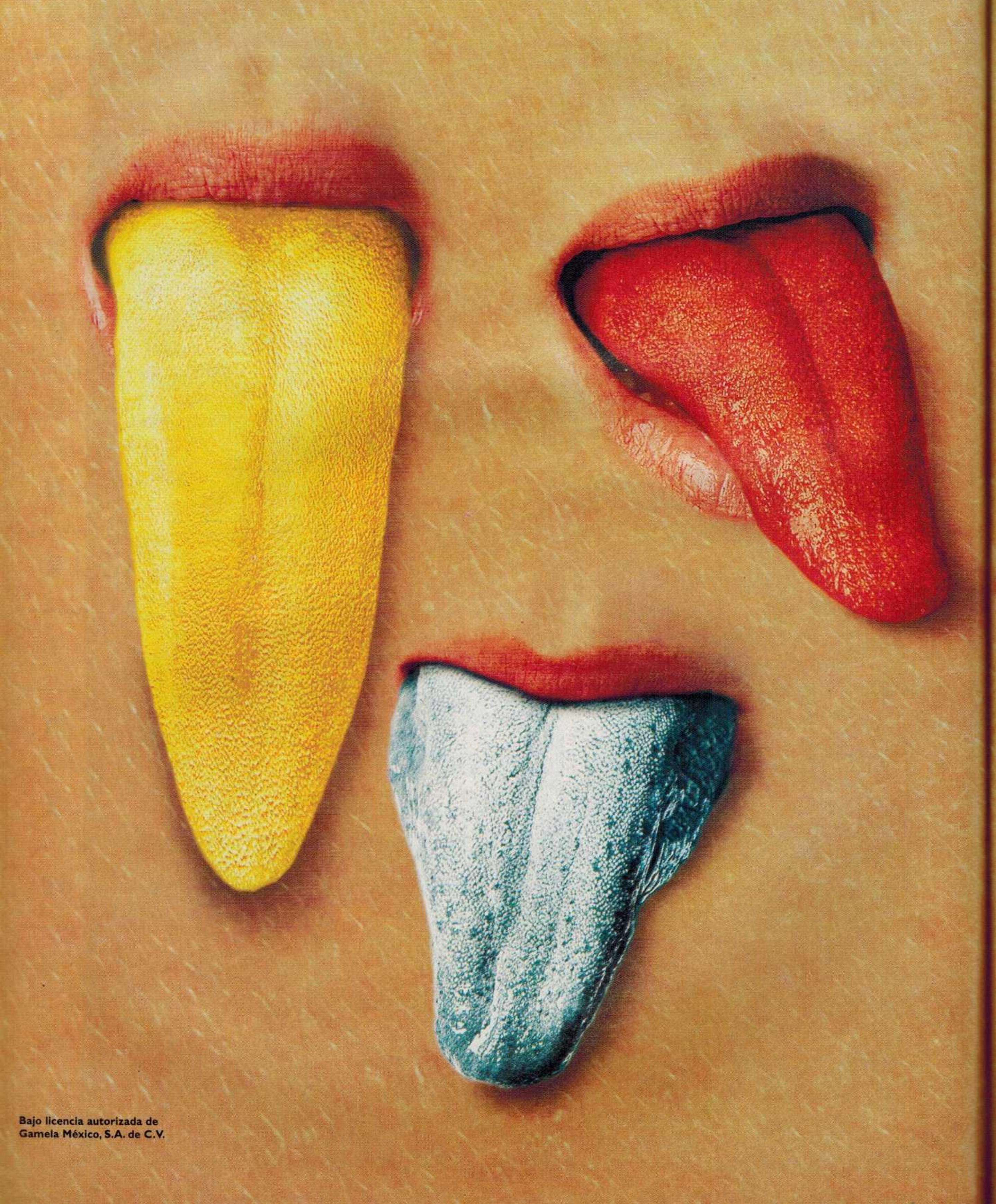



MAPA GENERAL DE
THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING
1
2
3
4
5
6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
60

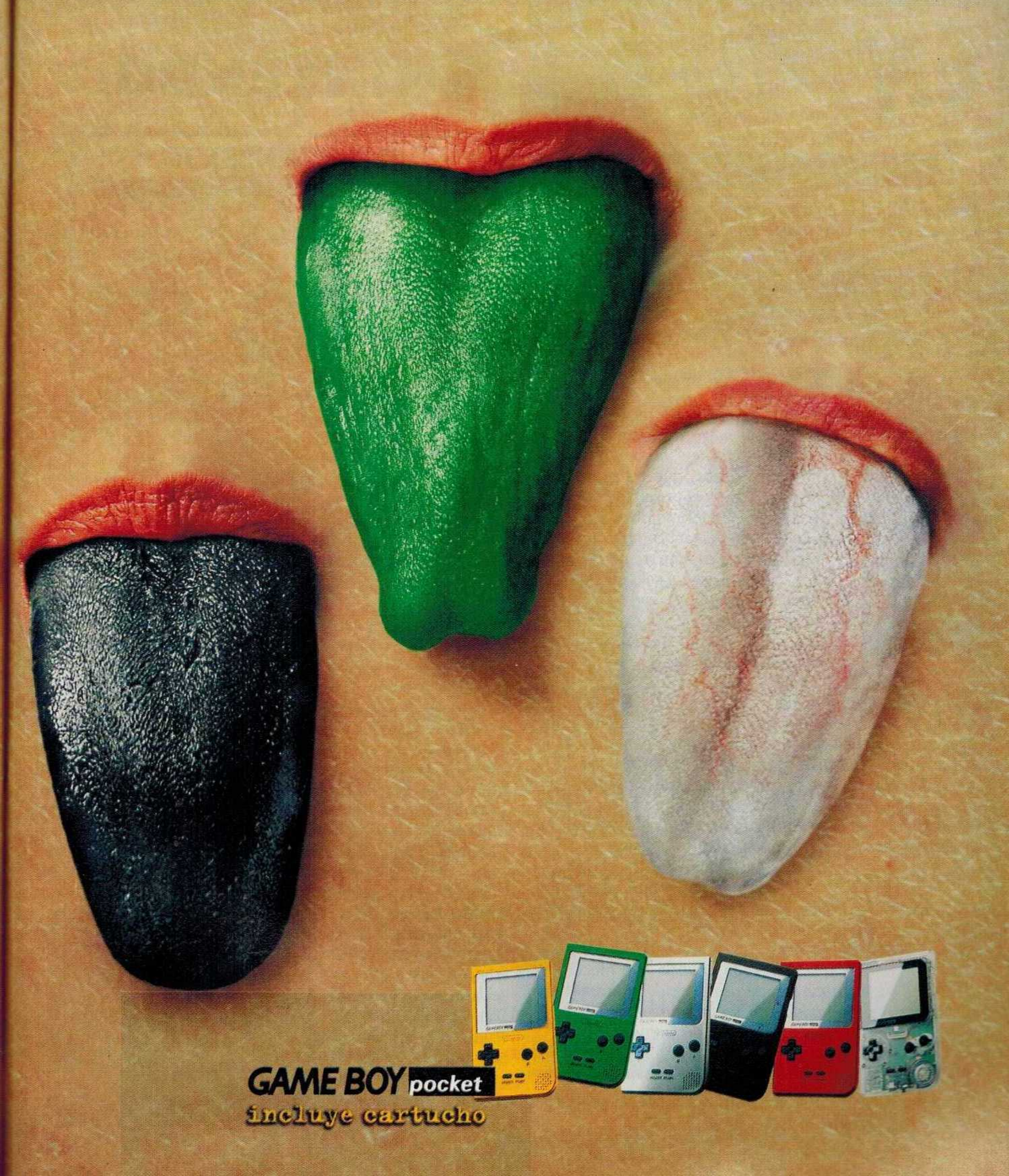
LA ISLA KOHOLINT



Nuevo Game Boy pocket



En 6 suculentos colores







Continuamos

¿Qué tal? Ya en el número anterior comenzamos con este reporte especial, con el que según nosotros, íbamos a celebrar el primer año de vida del N64. Ahora tendremos el resto de la historia (que no fue mucho lo que se quedó), comentarios de gente que ha estado muy cerca del N64 en el último año y algunos datos de juegos que han salido, lo que saldrá y lo que salió en Japón y nos hubiera gustado ver por aquí.

Por ahora, continuemos con la historia.

El 5 de Diciembre de 1995, Time Warner Interactive anuncia que ellos lanzarían su juego de Arcade "Wayne Gretzky's 3D Hockey" para el N64. Posteriormente se supo, que esta compañía cerró sus puertas y el proyecto decidió tomarlo Williams Entertainment.



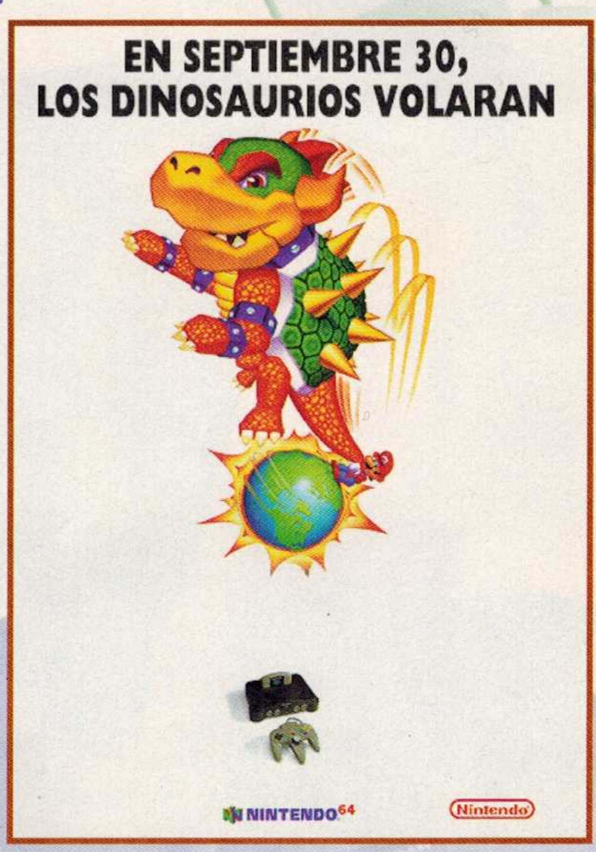
A principios de Diciembre hubo un cambio muy drástico. El nombre de Nintendo Ultra 64 ya no existía y sólo quedaba como Nintendo 64 (N64), como el nombre de la versión japonesa. La explicación en ese entonces, era que eso facilitaría la producción del sistema.

Quizá empezar el mes de Febrero de 1996 con la noticia de que el N64 retrasaba su salida de Abril a Septiembre 30 no era muy halagador. 2 días después, Nintendo de Japón también anunciaba que retrasaría hasta Junio 23 la salida del N64. Lo que se comentó en esta ocasión fue que era muy difícil producir tantos equipos en tan poco tiempo, tomando en cuenta lo sofisticado de los componentes, pero después se vio que la razón eran los juegos...

El 21 de Febrero de 1996, Ocean anunciaba que ellos se encontraban desarrollando el juego de Mission Impossible, basado en la película del mismo nombre.

El 5 de Abril de 1996, Nintendo anunció que muchos de los juegos que estaban siendo desarrollados para el N64, se estaban programando con las herramientas de Multigen, en especial con la conocida como GameGen II.

Entre los juegos que se programaron con esta herramienta están Super Mario 64 y Pilotwings 64.



Para el 24 de Abril, Nichimen Graphics anuncia que ellos también estaban desarrollando una serie de herramientas para los juegos del Nintendo 64. Al igual que Multigen, Nichimen cuenta con una amplia experiencia en el campo de la programación de juegos en 3D y es por eso que Nintendo invitó a participar a esta compañía.

El 23 de Junio ¡por fin hizo su aparición! (3 años y ocho meses después del primer anuncio) y los jugadores japoneses fueron los primeros en echar la mano al N64. En ese país se vendieron en un solo día 300,000 sistemas con una cantidad casi igual de cartuchos de Super Mario 64.



¿El final de la historia? A pesar de que muchas personas que dicen tener mucho conocimiento del medio, aseguraban que el N64 no tendría éxito, las ventas de este sistema demuestran lo contrario. Cuando el N64 apareció en América en Septiembre 29 (esa fue la fecha oficial, pero en realidad se pudo conseguir hasta 2 días antes) se movilizaron 500,000 de estos sistemas en menos de una semana. Datos de vendedores de Software tanto de computadoras, como de sistemas caseros, mencionan que el N64 sigue siendo el sistema más solicitado (esto desde Septiembre, que fue lanzado). También estos mismos datos señalan que, de los 8 juegos en formato casero más vendidos durante los primeros 5 meses del '97, 7 son de N64, lo que nos da una idea clara de qué tan popular es este sistema. Como dato complementario te podemos decir que hasta el momento, se han vendido más de 6.5 millones de unidades del N64 alrededor del mundo.

Los Comentarios

A continuación tenemos los comentarios de gente que ha estado muy cerca del N64 en el último año.

Leslie Swan

(Editora de la Revista Nintendo Power)



Hay que recordar que nuestra amiga Leslie Swan ha participado de forma muy directa en los primeros juegos de este sistema. Ella es la voz de Princess Peach en Super Mario 64 y Mario Kart 64, así como en Wave Race 64. Como dato adicional podemos mencionar que ella es una gran fanática de los juegos de Mario.

"Mis juegos favoritos del N64 son Super Mario 64 (¡Sigue siendo el mejor!), Wave Race 64 y Mario Kart 64 (el modo de multijugadores es genial)".

"Para los juegos que vienen, Star Fox 64 es excelente. Se ve muy bien y tiene buen control. Además tiene un modo de Multiplayer muy divertido. Como sabes, el juego tiene muchísimas voces y la versión americana tendrá actores profesionales de doblaje".

"Otros juegos buenos que vienen son: International Super Star Soccer 64 (ese se ve muy bien). Aún no veo en acción NFL Quarterback Club 98, pero he escuchado comentarios que está excelente. Es todavía muy pronto para hablar de Clayfighter 63 1/3, pero ciertamente se ve interesante y los fondos son muy bellos (además de que los personajes están muy chistosos). Aquí en NOA, ya vimos un video del juego de luchas de THQ y se ve prometedor."

"Yo estoy muy interesada en Silicon Valley (está siendo programado por DMA y será distribuido por BMG). La historia y los personajes son muy chistosos y el arte del juego es fenomenal, pero no hemos visto nada que se pueda jugar, así que es difícil por el momento, decir si es un buen juego o no. También estoy esperando Bomberman 64, pues soy muy aficionada a esta serie de juegos"."Pero sin lugar a dudas el título que más quiero jugar es Zelda 64. ¡Ya no puedo esperar más!"



Gus Rodriguez

(Editor Club Nintendo)

Lo recuerdo como si hubiera sido ayer.

Conocí el Nintendo 64 un 20 de Noviembre a las 9:01 de la mañana. Desde entonces no me ha dejado de sorprender con cada novedad que le conozco.

A veces me gusta prender el N64 con un cartucho pero no para jugarlo, sino sólo para recorrer mundos en 3D, cambiar los ángulos de la cámara para comprobar una vez más que sus mundos sí existen realmente ahí adentro o poner repetición de la jugada, para analizar lo que hice desde otro punto de vista.

En el Nintendo 64 puedes jugar lo que siempre has jugado, pero para mí lo mejor es cuando el programador le saca jugo al sistema. El Super Mario 64 y Shadows of the Empire, los juegas realmente en forma distinta a como habías jugado antes. Turok tiene un control también muy diferente.



Siempre has jugado con 2 de tus sentidos: vista y oído. Ahora Star Fox incluye también el tacto y esto verdaderamente agrega otra sensación que acentúa la emoción al jugarlo. Esto ya es increíble por sí mismo, pero a mí me ha puesto a pensar cuántas cosas como éstas no han sido creadas ni descubiertas. Zelda 64 está muy por encima de lo que soñábamos y esperábamos. En este momento de verdad ya quiero jugarlo y terminarlo, no sólo por sus gráficos y secretos escondidos, sino por la historia que vive Link a quien conozco desde mi primer juego y a quien siento que por fin va a tomar vida en este cartucho del N64.

Cada vez que sale un juego, los estándares de calidad se vuelven más y más altos y es un mayor reto para los programadores igualar ese estándar e innovar algo más. Nintendo ha cancelado varios títulos que sólo eran buenos y no excelentes y ojalá siga con la política de no autorizar lanzamientos de títulos del montón.

¿Qué seguirá? ¿Rumble Packs que incluyan otro más de nuestros sentidos? ¿Ese nuevo sentido que incluyan será el 6o. sentido? No sé, pero mientras tanto pienso disfrutar cada frame de los juegos que se lancen.

Adrian Carbajal



(Editor Adjunto de Club Nintendo)

¿El juego que más me gusta del N64? Realmente es una pregunta muy difícil

pues me gustan casi todos. Creo que los que más juego son Mario Kart 64, Turok, Wave Race 64, ISSS 64 y Star Fox 64.

Algo que me da mucho gusto, es que los programadores ya se están dando cuenta qué es lo que pueden hacer gráficamente, con cada juego que sale para el sistema. Eso lo estábamos discutiendo el otro día con Star Fox 64, que tiene elementos de los anteriores juegos del N64 de Nintendo, como Super Mario 64, Wave Race, Mario Kart y obviamente, le pusieron de su cosecha para hacerlo un título fuera de serie. Sin lugar a dudas, con lo que Nintendo está haciendo y lo que muchos licenciatarios ponen de su parte, pronto veremos juegos que no se podrían ver en otro tipo de sistemas. ¿Juegos para el futuro? Definitivamente todo lo de Nintendo promete bastante: Yoshi's Island 64, F-Zero 64 y obviamente The Legend of Zelda 64. También quiero ver todo lo que Konami va a sacar (aunque debo decir que me interesa más lo programado en Japón que lo que vayan a hacer en América). Tampoco hay que olvidar las sorpresas de Nintendo en el E3 de Atlanta... ya pronto estaremos hablando de eso.



Rafael Delgado

(Colaborador de Club Nintendo)

Como un gran fan de Star Wars, di un gran salto cuando me enteré que Lucas Arts estaba produciendo un nuevo juego sobre los personajes de la Trilogía. Pero mi regocijo fue aún mayor cuando supe que era único y exclusivo para el N64. ¡Vaya! Yo sabía de antemano que, como siempre, Nintendo se había guardado un "As bajo la manga" y que lo que viniese en Shadows of the Empire, superaría por cientos de millas cualquier juego de cualquier otro sistema. Siempre que escucho las críticas por su retraso o por qué no se presentaban las imágenes del juego como en el folleto, me pongo a pensar en las grandiosas sorpresas que compartimos con nuestro SNES, desde juegos con efecto de rotación o Modo 7, hasta las imágenes poligonales y rendereadas. ¿Ahora qué nos espera ver de este sistema? Pues a un año de su lanzamiento, ya tenemos nuestras pequeñas pruebas como Mario 64, Mario Kart 64, Turok o el mismo Shadows of the Empire. Sólo me resta esperar juegos como Castlevania, alguno basado en las caricaturas de Superman o Batman, o qué tal Zelda 64 o Yoshi's Island 64... no sé. Creo que las sorpresas aún no terminan.



Victor Arjona



(Colaborador de Club Nintendo)

¿Nintendo 64? ¡Ha! sí, sí. Es que estaba ocupado en Mario Kart 64. Para mi gusto, Mario Kart ha sido siempre un excelente juego y ahora que salió para el N64, pues definitivamente se ha convertido en mi favorito. Star Wars, Star Fox y Turok son juegos que están muy buenos y me gustan mucho. Super Mario 64 también me gusta mucho, ya que tiene una cantidad muy grande de bugs y trucos que lo hacen parecerse a sus antecesores. Sin embargo, Mario Kart 64, es el juego que más me ha gustado por lo divertido y "agresivo" que es; esto último lo dijo un día Chucho Medina cuando jugábamos de 4 y no lo dejábamos llegar a la meta.

Mario Kart es muy padre, sobre todo cuando jugamos Adrián y yo, ya que es cuando la "violencia" alcanza su nivel máximo (Spot no es tan violento, él más bien es muy suertudo con los premios). Mientras jugamos, vamos diciendo lo que les pasa a los otros jugadores pero usando los nombres que nosotros les hemos puesto: El picos, Los hermanos Salinas (esto último se debe a que en SMK, Luigi se parecía mucho a cierto personaje y un día le quitamos la gorra y lo pusimos pelón usando una herramienta gráfica), El lagarto, El gorila, El niño. Este último es un personaje con mucho carisma y que a mí me gusta mucho.Es al que siempre elijo y con él siempre me he acomodado. Wario también tiene su nombre, pero no lo menciono aquí para no ser regañado después.

Aunque sólo existiera un cartucho para el N64 y ese cartucho fuera MK64, yo sí me lo compraba, sin importar que nunca más volvieran a sacar otro cartucho. A ese nivel llega mi fanatismo por este juego. Afortunadamente hay más cartuchos y vendrán todavía más y muy buenos, entre ellos Zelda que se ve impresionante. Habrá que esperar por un Contra, un Castlevania, un Megaman, un Batman & Robin, un Battletoads y un Double Dragon (ojalá que lo hagan padre). Un DKC puede quedar muy bien, siempre y cuando metan como personajes principales a Donkey y a Diddy (ese Kiddy Kong no acaba de gustarme).

Una última cosa: Que no hagan juegos como Power Pigs o un Prince of Persia 2, y que conste que me refiero al 2, ya que el primero es un juego excelente y si saliera uno así para el 64 quedaría muy bien. También urge un Super Mario RPG para este sistema y a ver si cuando salga el DD, sacan más pistas para el MK64.



Los Juegos

¿Qué juegos están disponibles para el N64? Checa esta lista de títulos que han aparecido en América desde que el N64 apareció el 29 de Septiembre?



Blast Corps (Nintendo)

64 Megabits, Acción, 1 jugador, compatible con el Controller Pack (4 archivos de 14 páginas), también cuenta con un archivo dentro del cartucho si no tienes CP. Se juega con el 3D Stick o con el Control Pad.

Aunque este juego no tiene mucho "punch" en el nombre -como dicen algunos-, si es un título extraordinariamente divertido y con un reto que parece interminable. Este juego fue desarrollado por Rare y también fue de los primeros juegos que se anunciaron a finales de 1995.



Cruis'n USA (Midway)

64 Megabits, Carreras, 1-2 jugadores simultáneos, Compatible con el Controller Pack (1 archivo de 9 páginas); como Blastcorps, también cuenta con un archivo dentro del cartucho, pero no graba tus mejores tiempos. Se juega con el 3D Stick.



Sin lugar a dudas, es el título más criticado por los videojugadores para el N64, pues en él no se muestra el potencial que hay en otros juegos. Junto con KI, este título fue el primer juego que se anunció para el Ultra 64.



KI Gold (Nintendo/Rare)

96 Megabits, Pelea, 1-2 jugadores simultáneos, compatible con el Controller Pack (1 archivo de 3 páginas para algunas opciones, sólo en el cartucho se graban los récords). Se juega con el 3D Stick o con el Control Pad.

Junto con Cruis'n USA, fueron los 2 primeros títulos que se anunciaron. Aunque la mecánica del juego es una adaptación más que fiel de la versión Arcade, a muchos jugadores no les gustaron los fondos en 3D que pusieron los programadores de Rare, pues dicen que se ven muy sencillos, tampoco fue muy bien recibida la falta de "Cinemas Displays". Hasta el momento, este es uno de los juegos con mejor música para el N64.



FIFA 64 (Electronics Arts)

64 Megabits, Deportes, 1-4 jugadores simultáneos. Sólo se puede salvar con el Controller Pack (1 archivo de 63 páginas). Se juega con el 3D Stick o con el Control Pad.

El primer juego de Soccer en salir al mercado y también uno de los primeros juegos que se anunciaron para el N64.



Aunque cuenta con una variedad de opciones, modos de juego y vistas de cámara, este título no es lo mejor del género que saldrá este año para el sistema. De cualquier forma échale un ojo si eres fan del género.



Doom 64 (Midway)

64 Megabits, Acción de primera persona, 1 jugador, Compatible con el Controller Pack (1 archivo de 2 páginas para 16 escenas).

Se juega con el 3D Stick o con el Control Pad. Una excelente adaptación del original al N64. Con nuevos monstruos, armas y niveles. Gracias al poder gráfico del sistema, no verás nunca los pixeles que se hacen presentes en las demás versiones del juego. Los efectos de niebla y luces lo hacen más dramático y acentúan la tensión del juego.



Mario Kart 64 (Nintendo)

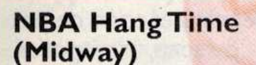
96 Megabits, Carreras, 1-4 jugadores simultáneos, Compatible con el Controller Pack (1 archivo de 121 páginas para guardar los fantasmas de 2 pistas, los récords se graban en la memoria del cartucho). Se juega con el 3D Stick.



Aunque este no es el juego más apantallador, visualmente hablando, sí es el más divertido a nuestro gusto. 16 pistas divididas en 4 copas son los retos a vencer si quieres ser el campeón de Mario Kart 64. Escoge a cualquiera de los 8 corredores para probar suerte en los modos de Vs., en el Time Trial o en Battle.

Mortal Kombat Trilogy (Midway)
96 Megabits, Peleas, 1-2 jugadores simultáneos. No es compatible con el Controller Pack ni tiene batería, Se juega con el 3D Stick o el Pad, aunque es preferible hacerlo con este último.
Otro de los multicriticados juegos para el N64. Aunque este título tiene una basta cantidad de personajes, escenarios y opciones, eso no lo salva de no ir mucho más allá de lo que se logró con el juego de Ultimate Mortal Kombat 3. Definitivamente un título para los amantes de la serie, pero difícilmente para alguien más.





NBA Hang Time (Midway)
96 Megabits, Basquetbol, 1-4 jugadores simultáneos, Compatible con el Controller Pack (1 archivo de 7 páginas). Se juega con el 3D Stick o con el Pad.
Aunque este juego está bien programado y tiene una buena cantidad de opciones y muchos jugadores famosos de la NBA, seguramente no fue un súper éxito, por el desgaste que ha sufrido esta serie de juegos en los últimos 2 años. De cualquier forma y si eres fanático del género, ya habrás podido comprobar que NBA Hang Time es un juego muy decente.



Pilotwings (Nintendo)
64 Megabits, Simulación, 1 jugador, No es compatible con el Controller Pack, pero los datos se quedan guardados en el cartucho. Se juega con el 3D Stick.
La historia se repite: aunque este sea un juego con una excelente programación y que muestra las capacidades del nuevo sistema de Nintendo, muchos videojugadores no lo consideran enteramente un juego. Programado por Paradigm Simulations, éste es hasta el momento, uno de los juegos mejor programados para el N64, sobre todo tomando en cuenta los elementos que hay dentro del mismo.



Shadows of the Empire (Nintendo/Lucas Arts)
64 Megabits, Acción de primera persona, 1 jugador, No es compatible con el Controller Pack, pero los datos se quedan guardados en el cartucho. Se juega con el 3D Stick.
También se esperaba para salir casi al mismo tiempo que el N64, pero no fue hasta Diciembre del '96 que apareció este título. Siguiendo la trama del libro del mismo nombre, en este juego tú controlas a Dash Rendar.
Shadows of the Empire tiene una gran variedad de escenas, aunque la mayoría se desarrolla en vista de primera persona.



Super Mario 64 (Nintendo)
64 Megabits, Acción/Aventura, 1 jugador, No es compatible con el Controller Pack, pero los datos se quedan guardados en el cartucho. Se juega con el 3D Stick
Realmente resulta muy difícil decir algo nuevo de este gran juego de Nintendo, que como sabes, es de lo mejor que se ha hecho hasta el momento. Este título fue el primero en estar disponible, junto con el sistema y Pilotwings 64, pero sigue siendo un juego muy buscado hasta el momento.





Turok: Dinosaur Hunter (Acclaim)
64 Megabits, Acción de primera persona, 1 jugador, solamente con el Controller Pack puedes guardar tus archivos (16 Páginas, puedes tener múltiples archivos en un CP, caben máximo 7 de ellos). Se juega con el 3D Stick, pero se puede configurar.
Resulta bastante raro ver que Acclaim haya tenido un juego bajo desarrollo por más de 2 años antes de lanzarlo al mercado, pero definitivamente valió la pena, pues Turok: Dinosaur Hunter es uno de los mejores títulos que puedes encontrar para el N64. Ahora sólo nos resta esperar por los demás juegos que están programando los chavos de Iguana, pues para ser su primer título, les quedó bastante bien...







WAR GODS

War Gods (Midway)
64 Megabits, Pelea, 1/2 jugadores simultáneos, No es compatible con el Controller Pack. Se juega con el 3D Stick o el Control Pad.

Hasta el momento, la mejor traslación de un juego de Arcade de Williams/Midway al formato del N64. Aunque a decir verdad sólo se han hecho 2 traslaciones contando este juego y el producto original no es muy bueno que digamos. Escoge a uno de los 10 peleadores disponibles y lucha por reinar supremo en un mundo de caos. Solamente recomendable si eres aficionado a la versión Arcade.



WAVE RACE 64

Wave Race 64 (Nintendo)
64 Megabits, Carreras, 1-2 jugadores simultáneos, Compatible con el Controller Pack, pero sólo para salvar las modificaciones de las motos, otros datos se quedan guardados en el cartucho. Se juega con el 3D Stick.

Aunque al principio, muchos jugadores preferían la versión de las lanchas que se mostró hace más de un año en el Shoshinkai, Wave Race 64 es uno de los juegos más impresionantes en cuanto a programación se refiere para el N64 hasta el momento (junto con Pilotwings). Sobre todo por el hecho de que las olas que se forman en el agua son hechas en tiempo real y generadas por los mismas motos acuáticas. Si posees un N64, definitivamente este es un juego que debes tener.



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Wayne Gretzky 3D Hockey (Midway)
64 Megabits, Hockey, 1-4 jugadores simultáneos. Solamente se puede salvar con el Controller Pack, aunque puedes obtener Password si no cuentas con uno de ellos. Se juega con el 3D Stick o el Pad.

Realmente este no es uno de los juegos más espectaculares que se verán para este sistema, pero lo importante es que tiene un buen factor de diversión y sobre todo cuando juegan 4 personas al mismo tiempo.



Además de los títulos que mencionamos anteriormente, en Japón se han lanzado algunos juegos que (según vemos) nunca llegarán a nuestro continente. Checa la siguiente lista para que veas de lo que nos vamos a perder... por desgracia (aunque también vale la pena mencionar que muchos de los juegos que han salido en América, jamás saldrán en Japón; ahí estamos empatados).



- **Doraemon** (Epoch)
- **Eikou St. Andrew** (Seta)
- **Powerful Pro Baseball** (Konami)
- **Pro Baseball King** (Imagineer)
- **Saikyou Habu Shogi** (Seta)
- **Mahjong 64** (Koei)
- **Mahjong Master** (Konami)
- **Morita Go** (Seta)
- **Wonder Project J2** (Enix)

Definitivamente lo que más se podría extrañar de esos juegos... son los de Mahjong ¡claro está! No, ya en serio te podemos decir que el juego que más nos gustaría ver en este continente es el de Wonder Project J2. Sobre todo porque se trata de un título fuera de lo común y que tiene una historia muy padre y profunda, y una vez que lo juegas terminas encariñándote con el personaje, pues prácticamente lo ves crecer en todos los aspectos. También sería bueno ver los juegos de Baseball, tanto el de Konami como el de Imagineer, ya que no hay hasta el momento, uno del mismo género en nuestro continente (hasta que salga el de Ken Griffey Jr.) aunque el gran problema en ambos juegos, es que los licenciatarios los consideran muy "japoneses" y por lo tanto creen que no tendrían éxito aquí.



El Futuro

¿Qué le depara el futuro al N64? Es muy probable que para el mes entrante tengamos muchas noticias sobre las cosas que se le podrán incorporar a este sistema o lo que será capaz de lograr. Por el momento sabemos que el DD tiene espacio para grabar, que tiene más capacidad de memoria que los cartuchos convencionales y mucho mayor velocidad de transferencia de datos que un CD-ROM, pero aún quedan algunas interrogantes como: ¿Los juegos tendrán que ser de un sólo disco o podrán venir en varios de ellos? (Por su política, creemos que Nintendo decidirá que sólo sea un disco, pero hasta que no lo sepamos oficialmente...). También hay que recordar que se habla de la capacidad del DD de poder tener un Modem, aunque a últimas fechas se ha sugerido que sería externo, por lo que se tendría que comprar aparte. Otras cosas que también nos esperan a futuro son juegos de mucho mayor capacidad de memoria (se dice que para la siguiente generación de juegos, el estándar será 128 Megabits) y también se rumora de un Controller Pack con una capacidad muy superior a las 123 páginas que tienen los CP normales. Además de eso, también se está preparando una buena cantidad de juegos. A continuación detallamos algunos de ellos (Nota: la gran mayoría de estos juegos se espera estén listos a lo largo del año. Los que están al final de la lista se espera que estén listos hasta el '98)



Hexen (GT Interactive)
Dark Rift (Vic Tokai)
Star Fox 64 (Nintendo)
International Super Star Soccer 64 (Konami)
Multi-Racing Championship (Ocean)
Clay Fighter 63 1/3 (Interplay)
Body Harvest (Nintendo)
Robotron 64 (Midway)
Goldeneye 007 (Nintendo)
Top Gear Rally (Kemco)
Bomberman 64 (Hudson Soft)
F-1 Pole Position (Ubi Soft)
Tetrisphere (Nintendo)
Lamborghini 64 (Titus)
Dual Heroes (Hudson Soft)
Aero Fighters Assault (Mc O'river)
Duke Nukem 3D (GT Interactive)
Mission: Impossible (Ocean)
MLB Featuring Ken Griffey Jr. (Nintendo)
Robotech: Crystal Dreams (Gametek)
Blade and Barrel (GT Interactive)
Space Circus (Ocean)
WCW Vs. The NWO: World Tour (T•HQ)
Yoshi's Island 64 (Nintendo)
Extreme G (Acclaim)
Freak Boy (Virgin)
MK Mythologies: Sub-Zero (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Final Doom II (Midway)
Joust Epic (Midway)
Mace: The Dark Age (Midway)
NFL Quarterback Club '98 (Acclaim)
Superman: The Animated Series (Titus)
Quake (Midway)
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Midway)
Jeopardy! (Gametek)
NBA In The Zone '98 (Konami)
Quest 64 (T•HQ)
Space Station: Silicon Valley (BMG Entertainment)
Earthbound 64 (Nintendo)
Wheel of Fortune (Gametek)
Castlevania 64 (Konami)
Forsaken (Acclaim)
The Legend of Zelda 64 (Nintendo)
Turok 2 (Acclaim)
Battle Dancers (Konami)
F-Zero 64 (Nintendo)
Buggie Boogie (Nintendo)
Chess 64 (Titus)
Creator (Nintendo)
Hexen II (Midway)
Magic: The Gathering (Acclaim)
Mario Paint 64 (Nintendo)
Mr. Tank (GT Interactive)
NBA Jam Extreme (Acclaim)
Pilotwings 64 II (Nintendo)
Raze (Interplay)
Rotor Gunner (TecMagik)
Sim City 64 (Nintendo/Maxis)
Sim City 2000 (T•HQ)
Ultra Descent (Interplay)
WWF Wrestling (Acclaim)

Además de esta larga lista de títulos, hay más juegos que se rumora están también bajo desarrollo, pero no es oficial. Como ya lo prometimos en anteriores ocasiones, para el siguiente número tendremos más noticias sobre los juegos que se desarrollarán para el N64 en el futuro.



TUROK



¿Cómo le haces para borrar al mico del mapa? (O lo que es lo mismo: Eliminarlo)



104 Respuesta al reto de Abril

The Legend of Zelda -Link's Awakening-



Para resolver este reto de Zelda -Link's Awakening-, primero hay que deshacerse del escudo y para lograrlo, hay que subir hasta el pantano en D-2 (donde tienes que dejar que te trague el Like Likes para que se lo coma) brincando obstáculos con el truco de presionar Select justo antes de que el scroll avance a la siguiente pantalla; luego para ahorrar tiempo (ya sin el escudo) graba el juego y así al comenzar, Link aparece en la casa de Marin, para después ir a la playa en O-3 (justo arriba de donde está la espada), ahora ejecuta el truco de Select pegado a la pared izquierda y así Link quedará en la orilla del mar y de aquí, sólo bájate y apareces del otro lado del mapa (en A-3) donde hay una salida del nivel 8, entra y graba el juego para ahorrar tiempo y comiences ahora en la entrada principal del nivel 8, de ahí sube una pantalla y ejecuta de nuevo el truco de Select hacia abajo, de tal manera que quedes sobre la entrada del nivel 8 y de ahí al bajar, apareces en una parte del nivel 7. Aquí necesitas ser muy exacto ya que si fallas, se puede trabar el juego; bájate y en la orilla de la pantalla, ejecuta el truco de Select hacia abajo, si lo haces bien apareces en el cuarto final con The Shadow Nightmares.









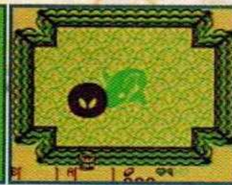
RESPONDIERON ESTE RETO

FRANCISCO RAMIREZ VALENCIA
ISRAEL GRANADOS SANCHEZ
JOSE LUIS BUSTAMANTE ACEVEDO
BENJAMIN CARRANZA AULIS
BLUE WOLF
ALFONSO AVILA MARTIN
GUALBERTO GUTIERREZ GOMEZ
PEDRO JESUS AVALOS GONZALEZ
ALAN ESQUIVEL CAMPOS
ROBERTO MONTES DE OCA
DARKSIDE Y GOHAN











Respuesta al reto de Mayo 105 BLASTCORPS



¿Cuál es tu mejor tiempo en la escena de Bonus de "Marine Quarter"?

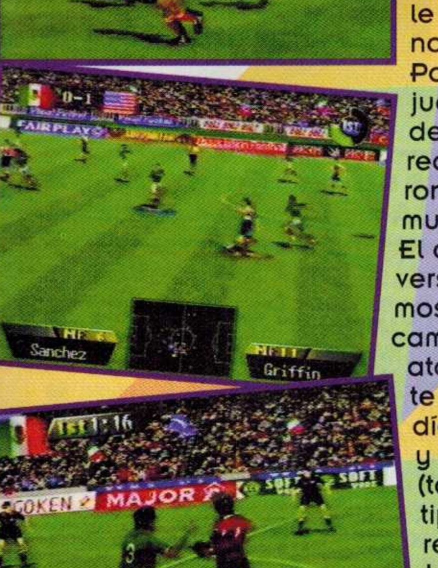
RESPONDIERON EL RETO

LECTOR	TIEMPO
JULIO CESAR SANCHEZ GALINDO	35"6
JOEL HERAS GOMEZ	37"6
ERIK VICINO (A.K.A. J KNIGHT)	37"8

Viene de la pág. 46

International Superstar Soccer 64

Konami



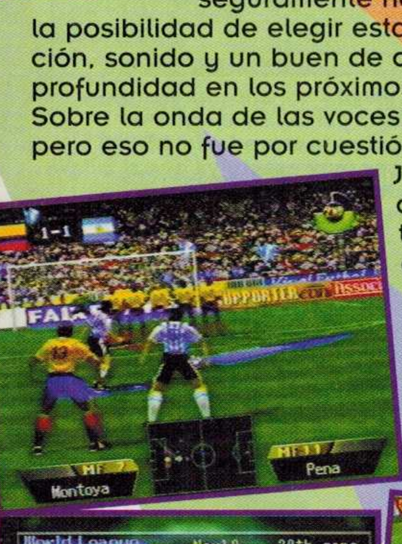


Antes de conocer la versión americana de este juego, teníamos mucho miedo de que en cualquier momento, al hacer el cambio, le dieran en la torre y afortunadamente no fue así.

Para empezar con la descripción de este juego, te vamos a decir que los equipos de la versión japonesa, que eran equipos reales de la liga japonesa de fútbol, fueron cambiados por algunas selecciones mundiales (obviamente está la de México). El control es exactamente el mismo que la versión japonesa, pero ahora que lo estuvimos jugando, nos dimos cuenta que le cambiaron la lógica en la que el CPU te ataca y se defiende, lo cual está bastante bien, pues en la versión original podías engañar al CPU con ciertas jugadas y así lograr marcadores espectaculares (tal vez esta versión también tenga este tipo de jugadas, pero los programadores hicieron el intento de evitarlas).

Una de las cosas que nos dio más gusto sobre la adaptación, es que mantuvieron absolutamente todas las opciones, con lo que tenemos un juego extraordinariamente completo, con opciones que seguramente no te habías imaginado, en donde tendrás la posibilidad de elegir estadios, cambiar árbitros, cambiar tu formación, sonido y un buen de cosas más, que ya detallaremos con mayor profundidad en los próximos números.

Sobre la onda de las voces, sí hay menos que en la versión japonesa, pero eso no fue por cuestión de memoria, sino porque en el juego de J-League, además de las típicas jugadas que son narradas (lo cual si fue traducido), también se decían los nombres de los jugadores. Esto nos lleva a la conclusión de que no oirás cosas como "Tanaka se la pasa a Watanabe, Watanabe recibe una falta de Giorginho..."



Algo que nos gustó mucho de las opciones, es que podrás editar a los jugadores que pertenecen a cualquier selección; esto te da la posibilidad de tener a la alineación original de la selección, o si no, crear la tuya si no estás de acuerdo con el "Bora's Team". Esto lo puedes hacer, ya que tienes la posibilidad de editar a los





jugadores y entonces podrás meter a J. Campos en lugar de "Lupe" y lo mejor, es que todos estos datos se quedan grabados si es que tienes un Controller Pack.
Estamos muy contentos con la decisión de Konami de traerlo a este continente, así como otros títulos de los cuales ya te podremos contar un poco más en el próximo ejemplar de la revista, donde tendremos el reporte completo del E3 (¿Acaso Castlevania 64?).

Lamborghini 64

Titus

Al principio se hablaba de que el primer juego que estaría listo para el N64 por parte de esta compañía, sería "Crazy Cars", pero aquí podemos ver que el primero será la versión de 64 Bit de su clásica serie "Lamborghini".



Es un título de carreras se tiene planeado que incluya una buena cantidad de vehículos famosos para que los manejes, como el Ferrari, Porsche y obviamente el Lamborghini. Aunque todavía no está muy avanzado el trabajo en este juego, te podemos anticipar que los gráficos rivalizarán fácilmente con los de otros del género que saldrán para este sistema, como es el caso de Top Gear Rally. Básicamente se planea que sea un juego de estilo simulador y no de tipo "Arcade" como Cruis'n USA, que aunque no respetan las leyes naturales de la física, son los que a nosotros nos parecen más divertidos. De cualquier forma, todavía es muy prematuro dar un veredicto sobre este juego, si tomamos en cuenta que al momento de escribir estas líneas, todavía no existía una versión que pudiéramos jugar (las fotos pertenecen a un demo que preparó Titus).

Mischief Makers

Nintendo

Afortunadamente para muchos de nosotros (los videojugadores, claro está), Nintendo ha decidido comercializar en América este juego de acción en "Side Scrolling" (Scroll -o vista de lado- para los que no hablan inglés). En este título controlas a un robot de nombre Marina, quien tiene que luchar contra una extraña raza de seres de nombre "Nendoros". Para luchar contra ellos, Marina tiene que sujetarlos, agitarlos y después arrojarlos (ese es su modo primario de ataque).



El juego se divide en 5 capítulos y cada uno tiene de 9 a 11 escenas y aunque ya las hayas pasado con anterioridad, puedes entrar a ellas de nuevo. Este es un juego de acción que esperamos con mucha ansiedad y del cual hablaremos más en el próximo número.

NFL Quarterback Club 98

Acclaim



Hasta donde sabemos, este será el único juego de Fútbol Americano que estará listo para el N64 para antes del Super Bowl, pero cuando lo conozcas realmente te importará muy poco si existen otros de este tipo, pues NFL Quarterback Club 98 es verdaderamente sorprendente. Sin temor a equivocarnos podemos decir que te causará la misma impresión (o quizá una aún mayor), que la que tuviste -o vayas a tener- la primera vez que veas el juego de soccer de Konami.



Ya lo hemos mencionado, pero como nos encanta estar repitiendo las cosas, te vamos a decir que este juego está siendo

programado por Iguana (los mismos de Turok) y como en los anteriores juegos de la serie de NFL Quarterback Club, vas a poder escoger a cualquiera de los equipos de esta liga de Fútbol Americano y cada uno de los equipos contará con sus jugadores reales. Obviamente podrás jugar partidos completos, en serie o exhibición, pero también habrá otros modos de juego que previamente se han visto en las versiones de



16 Bit. Los gráficos son verdaderamente impresionantes, pues nos comentaron en Nintendo of America que utilizará el máximo de definición para este objetivo. Cuando nosotros vimos este juego en acción, era solamente una versión en la que veías a 2 equipos jugando entre sí y lo que podías hacer era solamente mover la cámara (con eso ya te podías dar cuenta que este aspecto está muy bien, pues puedes hacer las mismas tomas y más de las de televisión). El juego será para 1-4 jugadores simultáneos y tendrá una muy buena cantidad de jugadas a elegir. No cabe duda que este es uno de los títulos que darán más de qué hablar antes de que termine el año.

Robotron 64

Midway



Robotron 64 es un juego que está basado -y como su mismo nombre lo indica- en el clásico juego de Arcade del mismo nombre (pero sin el 64). Hay que recordar que en el de SNES de Williams, Arcade's Greatest Hits está la versión original, si es que no la conoces y quieres saber qué onda con este juego.

Para poder hablar de él, hay que ver lo básico: el modo de juego es el mismo que existe en la versión original, en donde tú controlas a un personaje que entra a una especie de "arena" y ahí, su deber es eliminar a los diferentes tipos de robots que rondan y salvar a los humanos sobrevivientes (esto lo haces pasando muy cerca de ellos). Obviamente si uno de estos robots te alcanza, pierdes una vida, pero si destruyes a todos los robots podrás ir al siguiente nivel. Como es común en los juegos de acción, te tendrás que enfrentar a una buena cantidad de estos enemigos, algunos de ellos son muy lentos y no te causarán problemas, pero conforme vas avanzando en estas arenas encontrarás a nuevos tipos de robots y algunos de ellos te atacarán con lásers.



Ya hablamos que para ir avanzando, tienes que eliminar a los robots enemigos, te vamos a decir que la forma en la que tienes que acabar con ellos es con un láser; lo chistoso del caso es que puedes mover a tu personaje con el 3D Stick hacia cualquier punto de la arena y con la unidad de botones C, dispararás a la dirección que quieras, inclusive si tu personaje se mueve en dirección contraria. Este modo de juego tal vez te suene como el otro clásico juego de Smash TV, pero eso es porque Smash TV está basado en la mecánica de Robotron.



Bueno, hasta el momento todo suena muy bonito... pero no muy diferente de la versión original. La cuestión es que





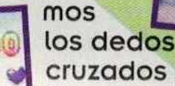


Robotron 64, está muy basado en el concepto clásico, pero también con nuevas ideas que se han agregado por la capacidad del sistema; primero que nada cabe mencionar que todos los elementos en pantalla (héroe, enemigos, humanos) están generados por polígonos y está hecho así, porque en este juego tienes la ventaja de escoger entre diferentes tipos de vistas. Las hay de "cámara inteligente", "vista clásica", "tele-vista" y hasta de "primera persona" (en el prototipo era prácticamente imposible jugarlo de esta forma). Además, se supone que en la versión final tendrás la ventaja de ir agarrando diferentes tipos de armas y aditamentos y así no tendrás que luchar solamente con tu "lasersito" como sucede en la versión original. También vale la pena que te comentemos que muchos de los efectos visuales, son muy "Sili-Psycho-Groovys" (¡Chécate el nuevo concepto!), si no entiendes qué queremos decir con esto, sólo fíjate muy bien en algunas de las fotos y verás cosas muy estrambóticas.

Ya para terminar con este pequeño adelanto, es importante mencionar que la música de Robotron 64 es totalmente del estilo "Dance" y aunque no tenemos nada en contra de este estilo, nos parece un poco repetitiva y fuera de lugar para este juego.







Ya mencionamos al estar hablando de Dual Heroes, que aún no es 100% seguro que Hudson vaya a comercializar sus juegos en este continente, pero aquí en la redacción de Club Nintendo, nosotros mantenemos los dedos cruzados para que al menos el juego de Super Bomberman 64, sí llegue a este continente, pues es un título fuera de serie.

Para empezar a hablar de este título, tienes que olvidarte completamente de lo que el concepto Bomberman es para ti, tomando en cuenta los títulos que han salido de este personaje en los últimos años para el NES, SNES y GB, pues los diseñadores y programadores de Hudson le han dado un nuevo concepto a este personaje. Ahora, en lugar de caminar por arenas divididas con cuadros donde tienes que eliminar a todos tus rivales, hay que lograr ciertos objetivos en niveles mucho más grandes (algo así como una escena dentro de Super Mario 64). Generalmente, es algo así como buscar un Switch especial que te abrirá la salida y





Checa la forma creativa en la que se juega ahora Bomberman, en la primera foto tú pones y pateas una bomba, para que ésta entre en la perforación de la pared, después tienes que correr para pararte sobre la base que está encima de donde arrojaste la bomba, para que al explotar suba y te permita llegar a lugares más altos.



así podrás llegar a otro de estos mundos. La perspectiva dentro de cada escena es de 3/4 y podrás girar la vista de la "cámara", presionando izquierda o derecha en la unidad de botones C.

En esta nueva versión, Bomberman sigue usando sus bombas como armas principales, pero desde que el juego es diferente, la forma en la que Bomberman utiliza sus bombas también cambia. Dentro de los escenarios que mencionamos hay cosas que necesitan ser derribadas para poder avanzar, tal es el caso de paredes, puentes y hasta casas. Al destruir algunos elementos de las escenas, como son cajas, piedras y hasta enemigos, vas ganando ítems que hacen tus bombas más poderosas, te permiten poner más de éstas o también te dan diferentes tipos de explosivos.



Para poder avanzar, no sólo se trata de estar destruyendo y ya, pues hay partes en las que tienes que usar la lógica -y tus bombas- para avanzar. Como ejemplo te diremos que hay zonas en las que aunque brinques no puedes alcanzar el otro extremo, pero si arrojas una bomba y después saltas sobre ella antes de que explote, podrás llegar sin ningún contratiempo.

Los gráficos de este juego son fuera de serie, pues hay muchas texturas que hacen que se vea muy llamativo; el control sobre Bomberman responde muy bien y algo que también nos agradó, es que al final de cada escena te tienes que enfrentar a un jefe de mundo, estos enemigos son bastante espectaculares y también hay que ser muy creativo para poder eliminarlos. Definitivamente este título es de esos a los que hay que seguirles la pista, pues es excelente.

Top Gear Rally

Kemco

Top Gear Rally de Kemko es un juego muy padre, los gráficos son excelentes y a diferencia de otros juegos de carreras como Cruis'n USA, los gráficos no se van apareciendo a la distancia. En este juego hay una muy buena cantidad de pistas para competir, las cuales son bastante largas y con algunos secretos. Es gráficamente muy llamativo, pero algo que no nos pareció muy bien, es que los coches se manejan muy al estilo de un simulador, por lo que las derrapadas están a la orden del día, pero en ese caso tendrás que jugarlo para decidir.

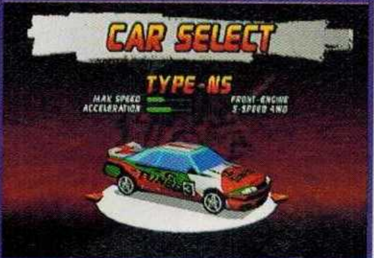




TGR tiene muchas opciones que a continuación explicaremos.







Para empezar, te darás cuenta que podrás elegir entre una amplia variedad de vehículos. Cada uno de estos coches tiene diferentes características y por eso algunos de ellos serán muy rápidos, pero no tendrán mucho agarre, otros tendrán una velocidad moderada pero se conducirán muy bien y varios tipos de combinaciones más. Aquí podrás checar algunos de los coches que están disponibles desde el principio. Cabe señalar que al terminar ciertas pistas, podrás ganar nuevos coches y también con claves, accesarás a coches especiales que son muy chistosos (e inusuales).





Para manejar, tienes la posibilidad de escoger entre diferentes vistas; tenemos la vista normal que es fuera del auto, también tenemos una vista dentro del vehículo y una vista extra, muy al estilo de una transmisión de TV. En esta vista que mencionamos, al final ves tu coche por fuera y como si estuvieras a un lado de la pista y ésta se va cambiando conforme pasa el auto (realmente es muy difícil manejar de esta manera, pero se ve muy padre).







En cada una de las pistas que tiene, podrás variar las condiciones climatológicas. Esto te permitirá competir en pistas llenas de nieve, con lluvia y con neblina. Todo esto afecta de manera importante el desarrollo del juego, pues como te imaginas, al estar corriendo en una pista con nieve, tu coche no se maneja muy bien y se derrapa con mucha facilidad, si manejas cuando está lloviendo no lograrás la máxima velocidad y también te derraparás en ciertos sitios y con la neblina, no podrás ver el camino. Todos estos efectos están muy bien logrados.







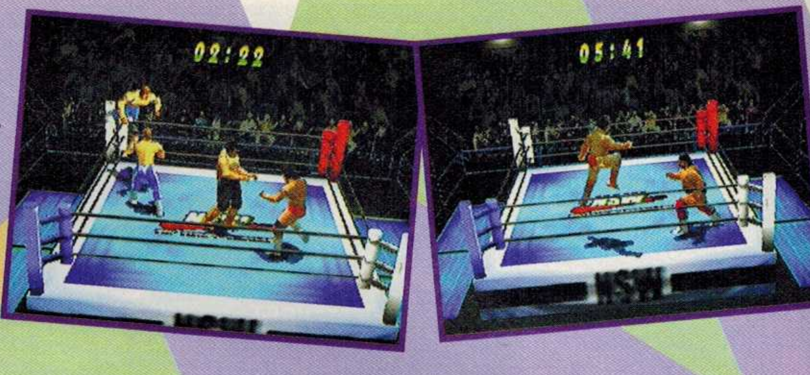
Otra opción muy interesante es la de poder cambiar la pintura de tu coche. Esto lo logras en una pantalla de opciones llamada "Paint Shop". En esta pantalla, puedes escoger cualquiera de las piezas que conforman a tu vehículo y entonces cambiar la pintura y ponerle tus propios diseños, letras y números. Lo mejor del caso es que todos estos cambios se podrán guardar en un Controller Pack, para que tu trabajo no sea en balde.





WCW Vs. NWO: World Tour

THQ



Inicialmente, este título está siendo desarrollado en Japón por Imagineer (y será comercializado en ese país por esa misma compañía). Las fotos que estás viendo en este previo, obviamente pertenecen a la versión japonesa, por eso es muy probable que para la americana cambien los peleadores por estrellas de la WCW.

Como todo juego de peleas que se dé a respetar, WCW Vs. NWO: World Tour es un juego en el que veremos muchas de las cosas que hacen popular a este rudo deporte, ya que podrás ejecutar una increíble variedad de llaves y contrallaves, o simplemente y para quitarte de broncas, puedes golpear a tu rival hasta ponerlo fuera de kombate (perdón, es la costumbre).

La captura de movimiento está siendo llevada a cabo en Japón por luchadores profesionales, lo que garantiza que veremos movimientos muy realistas. El juego estará lleno de detalles y opciones interesantes, por mencionar alguna podemos decir que al estar ejecutando un movimiento especial, la toma se acercará para dar un efecto más dramático. El juego está planeado para hasta 4 jugadores simultáneos, dependiendo la opción que hayas elegido; también dependiendo el modo de juego, podrás bajarte del ring y continuar tu "asunto" con el rival usando hasta sillas para agredirlo.





Realmente no hay mucho qué decir de este título, pues todavía está muy preliminar en Japón y por supuesto, lo está más en América, pero aquí tenemos algunas fotos que logramos conseguir, para que te fueras dando una idea de lo que les espera a todos los aficionados a este rudo deporte con este juego.

Ok, como estamos de buenas, sí te vamos a dar un adelanto de lo que Nintendo presentó en este evento. De hecho hay una buena cantidad de juegos que tiene esta compañía, pero por el momento nos enfocaremos en los 3 más importantes y también como dato curioso, te vamos a decir que los 3 están siendo programados por Rare.



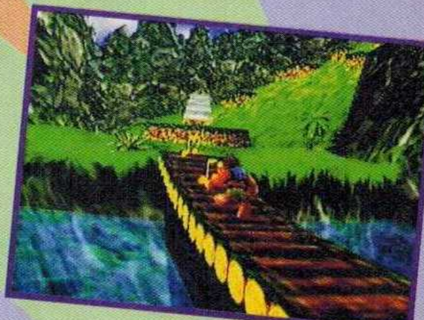
Banjo - Kazooie

Nintendo



Este juego es el que anteriormente conocíamos con el nombre clave de "Dream". Cuando oímos el título por primera vez, nos pareció muy raro y no atinábamos a adivinar qué es lo que sería este juego, pero al fin te podemos comentar que se debe a los nombres de los 2 personajes principales.

Rápidamente te podemos comentar que el juego es muy parecido en lo que a temática se refiere a Super Mario 64, pues tú diriges al personaje, que se mueve en gigantescos mundos con libertad absoluta. Una de las cosas que más rápido saltan a la vista sobre este título, es el hecho de que las texturas son mucho más "vivas" que en Super Mario 64 u otro juego de los llamados de "primera generación" (ya explicamos alguna vez qué onda con este nombre) y hacen que el juego se vea mucho más llamativo en ese aspecto. También Rare ha logrado superar algunos problemas de programación como el llamado "Pop-up" (también ya dijimos que es el problema ese, en el que las cosas que están a distancia aparecían de repente). Ambos personajes tienen una buena variedad de movimientos, corren, caminan, nadan y hasta vuelan. Pero lo interesante del caso, es que tú puedes combinar los movimientos de ambos para hacer cosas especiales. A grandes rasgos esto es lo que podemos decir de este juego, pero espera nuestro reporte del E3 para que tengas más información sobre este genial título.



Conquer's Quest
Nintendo

A primera vista, este título se parece mucho al anterior de Banjo-Kazooie en el modo de juego, pero en realidad tiene una buena cantidad de diferencias. (continúa en la página 88)



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

A la carta

BOTANAS-SOPES-ANTOJITOS



Deliciosos burritos bañados en salsa narigona.
¡Un ballenazo de sabor!

KIDS TO ADULTS K-A AGES 6+

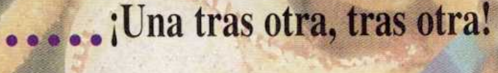




KIDS TO ADULTS K-A AGES 6+



Tradicional selección de botanas ahora en Super Platillo.



¡Una tras otra, tras otra!

KIDS TO ADULTS K-A AGES 6+



Receta especial de la isla Yoshi
de coloridos canapés moleados





TEEN T AGES 13+



Par de huevos bat-idos servidos como antipasto
bañados con run de la casa.
¡Deleite de campeones!

EMBUTIDOS-CARNES-SANDWICHES



Grandes porciones de moronga pasadas
dos veces sobre infernales brasas.
¡Suculentas!



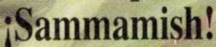




KIDS TO ADULTS K-A AGES 6+



250 Gramos de carne molida de chamorro condimentada
con compact disc de Killer Cuts.



¡Sammamish!

TEEN T AGES 13+



Parrillada de costilla, buche y pechuga
para dos personas.
¡Todo un festín!





1

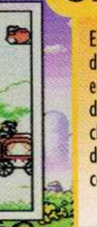


MARIO KART 64

Ahora con la onda de romper los récords de las pistas tratando de hacer los atajos existentes, estamos viendo tiempos que antes hubieran parecido imposibles. Aunque lectores como tú nos han mandado tiempos espectaculares, todavía hace falta romper los mejores tiempos a nivel mundial. ¿Crees poder hacer menos de 0:53.34 en Mario Raceway? ¿O menos de 0:22.00 en Wario Stadium?

N64 / NINTENDO

2



GAME & WATCH GALLERY

Es muy difícil imaginarse que un título que tiene 4 versiones de juegos "viejos" (con sus respectivas versiones modernas), se encuentre ubicado en el 2o. lugar de popularidad; pero eso nos demuestra que lo importante sigue siendo la diversión. ¿Ya has checado la opción "Gallery" en este título?, ahí podrás ver los datos de juegos viejos de Game & Watch, que aparecieron hace algún tiempo y aprender un poco más de ellos.



GB / NINTENDO

3



TUROK: DINOSAUR HUNTER

La verdad es que por la extensión de los niveles de este título, es que decidimos dividir la información en 4 números. Afortunadamente para el siguiente mes ya habremos terminado con lo que tenemos que decir de Turok y no pensamos mencionar más de él (a menos que ocurra algo muy importante). ¿Qué tal algo así como "Club Turok" para publicar Bugs?, si es que los hay.

N64 / ACCLAIM

4



BLASTCORPS

Parece bastante raro que se mantenga en los primeros sitios de popularidad. Sí, nosotros ya explicamos que posiblemente se deba a que es un juego muy adictivo y que siempre presenta un nuevo reto aunque ya lo hayas terminado, pero aún así parece muy raro.
Por cierto, te diremos que la foto que está aquí publicada y que aparece en el manual, es del prototipo del juego y las caras felices aparecían cuando encontrabas todo en un nivel.

N64 / NINTENDO

5



HEXEN

Este es un ejemplo de lo que mencionábamos en Dr. Mario, pues no creemos que Hexen vaya a durar más tiempo que Game & Watch Gallery en esta lista. La cuestión es que la adaptación del original de computadora al N64 no fue muy buena, pero además muchos decían que este juego ya era bastante malón desde que pareció para su formato original. De cualquier forma hay personas a las que les gusta (cada quien su vida) y por eso es que se ubica por ahora, en este sitio.

N64 / GTI

THE LOST VIKINGS II — SNES / INTERPLAY — 6

DONKEY KONG COUNTRY 3 — SNES / NINTENDO — 7

THE KING OF FIGHTERS 95 — GB / NINTENDO — 8

FIFA SOCCER 64 — SNES / EA — 9

DOOM 64 — N64 / MIDWAY — 10

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE — N64 / NINTENDO — 11

ULTIMATE MORTAL KOMBAT — SNES / MIDWAY — 12

SUPER MARIO 64 — N64 / NINTENDO — 13

KILLER INSTINCT GOLD — N64 / NINTENDO — 14

WAVE RACE 64 — N64 / NINTENDO — 15



LA HISTORIA

BAJO EL PODER DEL PODEROSO IMPERIO TRELLIÓN HAN SUCUMBIDO MILES GALAXIAS, SISTEMAS SOLARES Y PACÍFICOS MUNDOS. LA ÚNICA RAZA QUE HA PUESTO RESISTENCIA A LAS FUERZAS TRELLIONES SON LOS HABITANTES DEL PLANETA KROWNET, EN UN COMBATE QUE HA DURADO CIENTOS DE AÑOS.

PARA TERMINAR CON ESTA BATALLA DE UNA VEZ POR TODAS, LOS TRELLIONES HAN UTILIZADO A DESTRUCTOR, UNA GIGANTESCA MÁQUINA CAPAZ DE DESTRUIR LA SUPERFICIE DE UN PLANETA EN CUESTIÓN DE MINUTOS.

CON MUY POCAS ESPERANZAS DE GANAR LA GUERRA, LOS KROWNETIANOS HACEN LOS PREPARATIVOS NECESARIOS PARA EVACUAR SU MUNDO.

ANTE ESTE HECHO, EL COMANDANTE DE LAS FUERZAS DE RESISTENCIA LLAMADO AXY, HA DECIDIDO EFECTUAR UN ÚLTIMO CONTRAATAQUE CONTRA LAS MÁQUINAS TRELLIONAS.

A BORDO DE CRUSHER, SU VELOZ NAVE, AXY DESTRUYE EL ARMA INVASORA. PERO NO TODO HA SIDO UN EXITO EN SU MISIÓN.

LA TERRIBLE EXPLOSIÓN PROVOCADA POR LA DESTRUCCIÓN DE LA MÁQUINA HA PROVOCADO LA APERTURA DE UN HOYO DIMENSIONAL, QUE ENGULLE VORAZMENTE TODO A SU ALREDEDOR... ¡INCLUYENDO A LA PEQUEÑA NAVE DEL COMANDANTE KROWNETIANO!

LAS COSAS SE COMPLICAN AUN MÁS... ESCONDIDO DENTRO DE LA NAVE DE AXY SE ENCUENTRA SPOT, HIJO DE UNO DE LOS JEFES SUPREMOS DE LAS FUERZAS DE KROWNET.

AHORA , AL FINAL DE UN VIAJE INTERDIMENSIONAL, AXY Y SPOT LLEGAN A UN UNIVERSO PARALELO CONOCIDO COMO NINTENVERSO. PARA ENCONTRAR EL CAMINO QUE LOS CONDUZCA DE REGRESO A CASA, DEBEN RECORRER UNO A UNO LOS MUNDOS QUE CONFORMAN ESTE LUGAR, ENCONTRÁNDOSE CON NUEVOS ALIADOS Y ENEMIGOS, NUEVAS AVENTURAS... ¡Y NUEVOS PELIGROS!




¿QUÉ OCURRE? ¡ESTE ARMATOSTE SE SACUDE MUCHO!
¿ESO CREES? ES EL EFECTO DE LA ONDA DE CHOQUE PROVOCADA POR LA EXPLOSIÓN. CUANDO SALGAMOS DE ÉSTA, PODRÉ ESTABILIZAR LA NAVE SIN NINGÚN PROBLEMA.
¿VES ESE PLANETA ALLÁ ABAJO? NO PARECE SER ALGUNO DE LOS QUE CONOZCO.
LAS LECTURAS DE LA COMPUTADORA NO TIENEN REGISTROS DE ESTE SISTEMA SOLAR...
¿QUE TAL SI ENCIENDES EL AIRE ACONDICIONADO? HACE MUCHO CALOR AQUÍ DENTRO...
AÚN NO ESTAMOS DEL TODO A SALVO. LA GRAVEDAD DE ESTE PLANETA NOS ESTÁ ATRAYENDO FUERTEMENTE...
¡SI SOBREVIVIMOS A LA ONDA DE CHOQUE, QUIZÁ NO LO HAGAMOS AL QUEMARNOS EN SU ATMÓSFERA!...


¡¡BUUAAA!! ¡DEBÍ ASISTIR A MIS CLASES DE ATERRIZAJES FORZOSOS...!
¡VALIENTE CHICO! SUJETATE BIEN... ESTAMOS INGRESANDO EN LA ATMOSFERA DEL PLANETA... ¡ESPERO QUE EL FUSELAJE DE LA NAVE RESISTA HASTA QUE ATERRICEMOS A SALVO!
SISTEMA DE ENFRIAMENTO ACTIVADO.
REPORTE DE DAÑOS EN EL PILOTO AUTOMÁTICO.
OPERE EL INGRESO AL PLANETA MANUALMENTE.
RASTROS DE ENERGÍA PRESENTES EN LA SUPERFICIE.
CRUSHER, SEÑALA UN SITIO ADECUADO PARA ATERRIZAR...
UNA BATALLA...
SPOT
¿Qué significa exactamente una batalla?
SLIPPY
Fox... mi radar detecta una nave extraña...¡y se dirige rápidamente a mí!


SLIPPY
Fox... ¡Aleja a esa nave de mí! Colisión inminente... ¡Nos vamos a estrellar! ¡¡¡¡Auxiliiioooo!!!
AXY
No puedo controlar la nave... ¡Sujétate Spot! Esto se pone cada vez más feo... ¡¡Maniobra de emergencia!!
FOX
¡Atención al resto del equipo, éste es Fox! Sigan la ruta determinada por Falco hacia la cascada. Se encontrarán con un viejo enemigo... ¡Yo ayudaré a Slippy!
SPOT
****
JOE
¡Axy! ¡Mantén la palanca de mando hacia abajo y presiona el acelerador, esto hará que tu nave dé un giro!
¡LO HICIMOS!
AXY
Busquemos un claro para poder aterrizar y ver qué es lo que está pasando...
SIGUE: AXY Y SPOT V.S STARWOLF

continuación de la página 79

Para empezar, este juego está más orientado a la aventura y no a la acción. Los personajes principales son un par de ardillas que tienen -obviamente- una misión que cumplir.



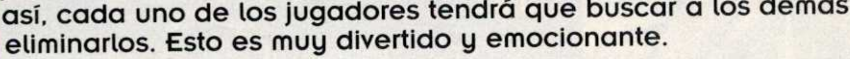


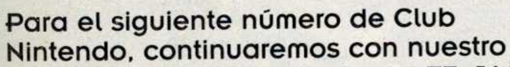
Aquí lo interesante, es que los diseñadores de Rare decidieron incluir una nueva característica de juego y es que los personajes realmente tienen emociones, las cuales pueden cambiar dependiendo lo que exista en el ambiente; es decir, si el personaje está cerca de su casa y ve algo que lo divierta, se pone de buenas, si ve un panal de abejas, entonces se enojará y si está en medio de una tormenta eléctrica le dará bastante miedo. Todo lo anterior suena como lo que pasaba en el título de "Pac-Man 2: The New Adventures", pero aquí está mucho más detallado y requirió de una programación más compleja.

GoldenEye 007
Nintendo

Cuando nos comentaron hace algunos días que el juego de GoldenEye había sido mejorado en los últimos meses de una manera muy importante y que era mucho mejor que Turok, nos pareció muy difícil de creer, pero ahora que tuvimos la oportunidad de jugar la versión final en el E3, no nos queda más que estar de acuerdo con esta afirmación.

Para empezar hay que decir que las texturas y los gráficos son muy buenos, el "Gameplay" o la jugabilidad es mucho mejor que en Turok (aunque hay que mencionar que este título se maneja igual que Turok) y las misiones tienen un mayor nivel de complejidad que el hecho de estar "buscando-eliminando". Una de las opciones que nos pareció excelente es la de multijugadores. Ahí la pantalla se divide en 2 ó 4 espacios y así, cada uno de los jugadores tendrá que buscar a los demás para eliminarlos. Esto es muy divertido y emocionante.









Para el siguiente número de Club Nintendo, continuaremos con nuestro reporte del E3. Ahí veremos los juegos de las demás compañías (como Mission: Impossible de Ocean o Quest 64 de THQ), así como algunas cosas que Nintendo mostró en video, como Legend of Zelda 64 y F-Zero 64. No te lo pierdas pues va a estar muy completo.






STARFOX 64